电脑应用和娱乐的第一选择

总第168期

大众软件

07

Popsoft



2004年
半月刊

WWW.POPSOFT.COM

攻防

电脑整蛊备战



P55

深入经典软件系列之一

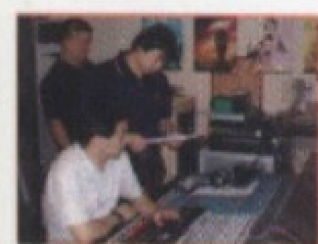
ACDSee、FlashFXP、Winamp、EAC、WinRAR……，它们都是软件中的“精英”。你天天都在用，但未必真正了解。让我们从Total Commander开始。



P63

疯狂改造 vs 极限超频

想用不到1500元的价格获得接近顶级的娱乐表现吗？剑走偏锋的RADEON 9800 SE黄金版Ⅱ代和气势沉稳的GeForceFX 5900 XT谁更具备这种潜力呢？



P138

游戏批评理论问题系列谈之五

一款没有音效的游戏就像是一道没有放味精和盐的菜，是现在的玩家难以忍受的。本文将从“游戏音乐”和“游戏声效”两个部分来对“音效”进行一个比较系统的讨论。



P143/5

《万夫莫敌——圣女传》

本期评论及图文攻略全面展现圣女贞德以万夫莫敌的气魄无愧于法国民族英雄的称号。

ISSN 1007-0060





玄武

网络三缺一

首批十万名会员大募集，4月1日正式开放

快上www.jjclub.com.cn

首届全国网络竞技麻将超级赛事

3Q1 online 春季联赛

大热开打

4月15日—4月25日

万名麻坛高手捉对厮杀

万元奖品奖金等你来拿









各种赛程赛制完备

各种番型赛、家族赛、宝石争夺赛、段位赛、排名赛、各式各样的杯赛，甚至玩家自办比赛，想争排名想夺奖品，麻将王等你来挑战。

独特等级段位升级系统

从等级升到段位，段位升到王级，每升一级就代表无上至尊地位，不要以为只会升级喔！若不努力维持战绩，还是会降级喔！

完善的战绩统计及战况报导系统

胜率、对战局数、平均名次、自摸数、出铳数、连胜（败）数、单盘最大番数、单盘最大赢点数、大和次数，甚至个人参赛记录，激烈的战况排名，各种数据一目了然。

语音聊天系统完善

完善的语音语库系统，南腔北调喜怒哀乐任你挑。另外游戏支持语音聊天系统，带上耳麦让你轻松聊。

各种麻将规则乐趣多

和牌条件还是可自由设定，和牌番数、出牌时间、牌桌、牌粒、番点比例都可自由选择。推倒和、国标麻将、或是各种地方麻将任你选。

参加竞技比赛，赢大奖就是你

终年都有各种有奖比赛，常规赛、趣味赛、想得大奖就得各凭本事。

比赛注意事项

4 月 15 日－4 月 18 日，春季杯国标麻将比赛；
4 月 22 日－4 月 25 日，春季杯推倒和比赛
报名时间：4 月 15 日－4 月 25 日
报名地址：www.jjclub.com
客户端下载地址：www.jjclub.com
比赛详情请登陆：wwww.jjclub.com
或致电：021－54263600







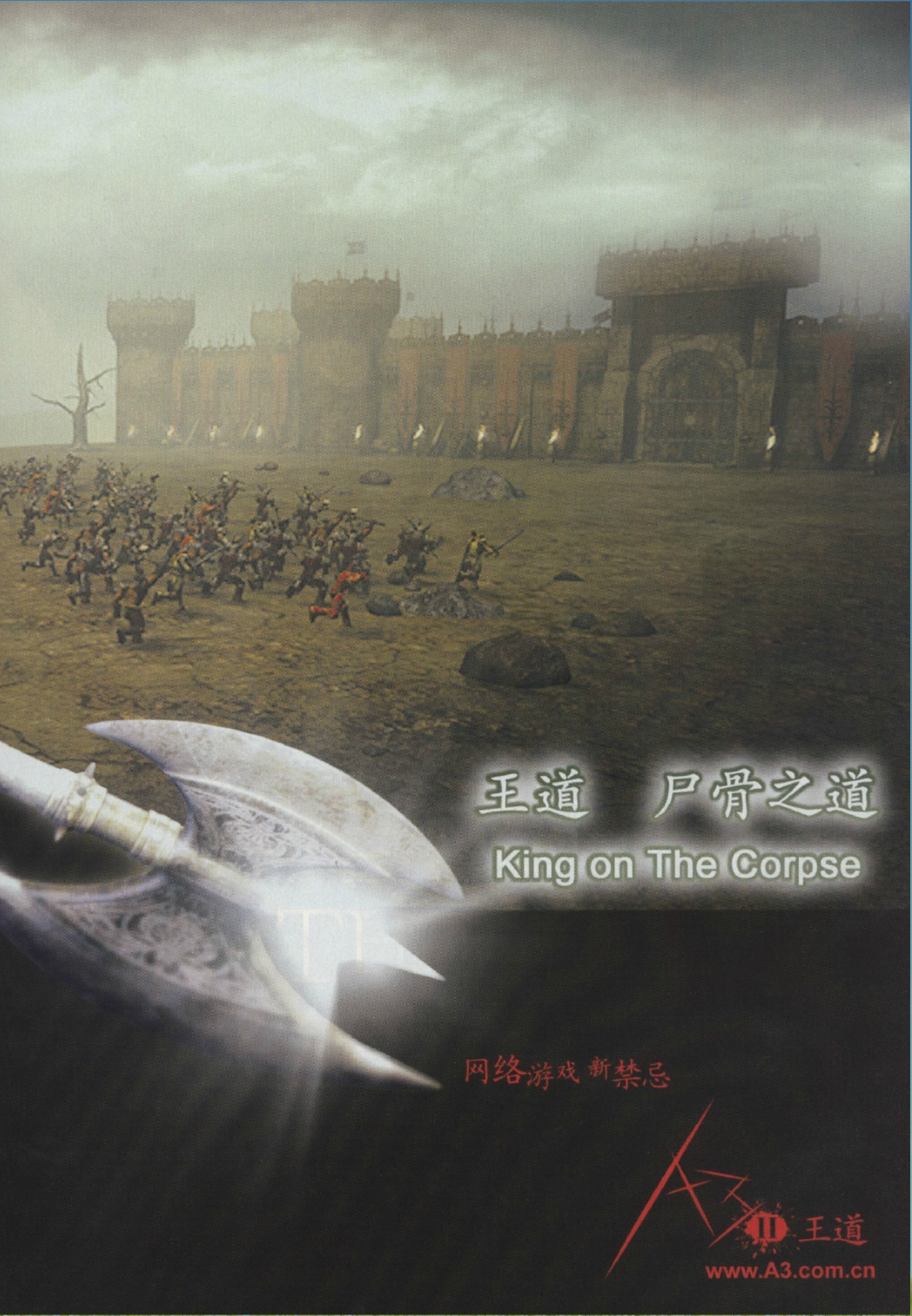


成都众心



出版：海南省电子音像出版社
运营：冠网数码科技（上海）有限公司
游戏官方网站：www.jjclub.com.cn
制作：成都众心电子技术开发有限公司
电话：（021）64859221
销售：智冠电子（北京）有限公司
地址：上海市桂平路470号11厂房5楼


一将功成万骨枯
A3 骑士团战
百万人的残酷争战
立于尸骨顶端觑睨天下
ACTOZ
ANIPARK
Copyright © ACTOZSOFT and ANIPARK 北京东方互通科技发展有限公司代理运营



王道　尸骨之道
King on The Corpse
网络游戏 新禁忌
A3 II 王道
www.A3.com.cn

CONTENTS 目录

2004年第07期 总第168期

大众软件



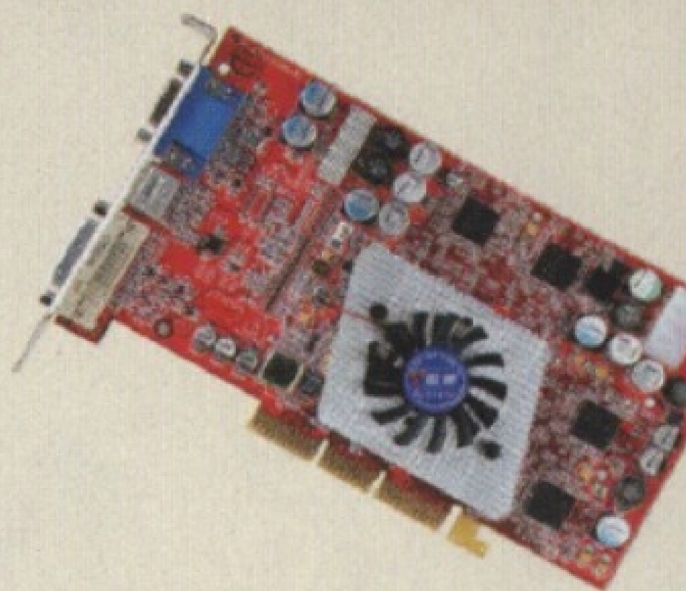
主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
社　长 高庆生
总　编 高庆生

执行主编 王晨
编辑部 田震（主任） 谭湘源（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾
答笛 杨立 黄志昕
专题记者 汪铁 郭都 张宇 万楠方
李刚 李江 王槊
美术总监 祁津忆
本期责编 答笛
电　话 010-88118588-1200
传　真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京和平门邮局3056信箱
邮政编码 100051

广告部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 霍虹 李友斌 邹楠
电　话 010-88118588-8000
传　真 010-88135604
发行部 陈志刚（主任） 闫海娟 韩灵合 周旭
电　话 010-88118588-1602
传　真 010-88135614

平面设计 林静 尚丽俐 毛森
印　刷 深圳利丰雅高印刷有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
中国建筑工业出版社印刷厂

刊　号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　阅 全国各地邮局
读者服务部 晶合时代软件技术公司
张友利（总经理）
电　话 010-82634092
邮发中心 010-88118588-5006
广告许可证 京崇工商广字第0036号
出版日期 2004年04月01日
零售价 人民币 6.80元
港　币 20.00元
美　元 4.95元
新加坡元 9.00元





专题企划

本文作者1996年加入游戏业，经历了中国游戏业的变化。离开游戏业界后，他以局外角度，逐渐看清了中国游戏业目前存在的种种问题，于是在2003年开始动笔，历时3个成了这样一篇文章。

晶合通讯

前线地带

锋利的盾

攻城略地

以即时战略游戏《七国演义》在香港起家的Enlight公司及其创始人Trevor Chan最近又推出了以贞德为主角的动作游戏《万夫莫敌——圣女传》，本作以贞德的戎马生涯为背景，除贞德外还有多位法军英雄也在游戏中登场，战斗场面之宏大激烈足与PS2主机上的《真三国无双》系列相媲美。另外这款游戏中还独具特色地融入了即时战略成分，玩家不仅能在一线冲锋陷阵，还可指挥各路人马与敌军展开大规模会战。



在线争锋

游园惊梦

有字天书

制作人员访谈系列之四：用VB写简易内存改器（二）／《地狱邻居2》补丁／《咒语量》v1.10升级档／《神话时代》及其资料《泰坦》目前所有版本通用升级档／《无冬夜》及其所有资料片通用v1.62升级档等

《复活——秦殇前传》职业套装获得方法／《三国志英雄传》军备、战略、战斗心得／《烈火雄心》灭火心得／《富甲天下4》妙计5篇平天下

TOPTEN

魔界启示录／超越善恶／《富甲天下4》修改全集／《魔戒——护戒战争》

DELL™ 戴尔™



无线自由 无比强大

图片仅供参考 广告有效期2004年4月1日至4月15日

Dell | 商用电脑

Dell推荐中小企业使用Microsoft® Windows® XP Professional

Inspiron™ 510m 轻薄便携

- 加RMB300元，升级至512MB(2X256)内存(4月3日止)
- 英特尔® 迅驰™ 移动计算技术*
- 英特尔® 奔腾® M处理器**1.4GHz**
- Intel® PRO/Wireless 2100 Network Connection 802.11b
- Intel® 855GM芯片组
- 预装 Microsoft® Windows® XP(家庭版)
- 256MB DDR 内存
- 30GB¹ 硬盘
- 14.1英寸XGA显示屏/24X CD-ROM
- 集成 Intel® 3D AGP 显卡(64MB共享显存)

¥10,999 配置代码：L540411

- 加RMB100元，获得“金山WPS2003”办公软件
- 加RMB400元，升级至40GB¹ 硬盘

Inspiron™ 600m 强劲轻薄

- 免费升级至512MB(2X256)内存(4月3日止)
- 英特尔® 迅驰™ 移动计算技术*
- 英特尔® 奔腾® M处理器**1.4GHz**
- Intel® PRO/Wireless 2100 Network Connection 802.11b
- Intel® 855PM芯片组
- 预装 Microsoft® Windows® XP(家庭版)
- 256MB DDR 内存
- 40GB¹ 硬盘
- 14.1英寸XGA显示屏/8X DVD-ROM
- **32MB DDR ATI Mobility™ Radeon™ 9000 AGP 4X显卡**

¥11,999 优惠RMB300元 原价人民币~~12,299~~ 配置代码：L540412F

- 加RMB100元，获得“金山WPS2003”办公软件
- 加RMB500元，升级至60GB¹ 硬盘

Inspiron™ 300m 超轻超薄

- 免费升级至384MB(1X128+1X256)内存(4月3日止)
- 英特尔® 迅驰™ 移动计算技术*
- 英特尔® 奔腾® M处理器**1.2GHz**
- Intel® PRO/Wireless 2100 Network Connection 802.11b
- Intel® 855GM芯片组
- 预装 Microsoft® Windows® XP(家庭版)
- 256MB DDR 内存
- 30GB¹ 硬盘
- 外置8X DVD-ROM
- 12.1英寸XGA显示屏
- 集成 Intel® 3D AGP 显卡(64MB共享显存)

¥12,999 优惠RMB300元 原价人民币~~13,299~~ 配置代码：L540413F

- 加RMB100元，获得“金山WPS2003”办公软件
- 加RMB400元，升级至40GB¹ 硬盘

Inspiron™ 8600 移动多媒体

- 免费升级至Combo Drive/免费获得第二块电池(4月3日止)
- 英特尔® 迅驰™ 移动计算技术*
- 英特尔® 奔腾® M处理器**1.5GHz/1.6GHz**
- Intel® PRO/Wireless 2100 Network Connection 802.11b
- Intel® 855PM芯片组
- 预装 Microsoft® Windows® XP(家庭版)
- 512MB DDR 内存
- 60GB¹硬盘
- 15.4英寸Wide Ultrasharp™ XGA TFT显示屏 **/15.4英寸Wide Ultrasharp™ UXGA TFT显示屏**
- 8X DVD-ROM/24X DVD-ROM(CD-RW Combo Drive)
- 64MB DDR nVidia GeForce™ FX Go 5200 Go AGP 4X显卡 **/128MB DDR ATI Mobility™ Radeon 9600 PRO显卡**

¥14,999 优惠RMB300元 原价人民币~~15,299~~ / **¥18,888** 优惠RMB311元 原价人民币~~19,199~~ 配置代码：L540415F/L540419F

- 加RMB100元，获得“金山WPS2003”办公软件

全新的Dell Inspiron™ 510m提供观看更舒服的显示屏，成为轻薄便携型笔记本系列中颇受青睐的一款。非凡的无线性，令商务运作无限自由，采用英特尔® 迅驰™ 移动计算技术带来的杰出性能，可轻松应对流行的移动商务应用，从高速的因特网接入到办公软件和娱乐应用都可胜任。

精彩优惠 免费升级内存* *仅限指定机型

为什么选择戴尔？

PC王者风范
誉冠全球的，销量领先的电脑直销公司

卓越性价比
没有中间商，让利于客户

轻松购买
一通电话或网上购买，即可送货上门

一对一服务
免费技术支持，即时解决故障

intel inside centrino™ MOBILE TECHNOLOGY

英特尔® 迅驰™ 移动计算技术

www.dell.com.cn 24小时上网订购享受更多优惠

免费订购咨询

800-858-2259

广告代码：8100816

编辑部报告

不知从哪一年的4月1日开始，很多中国人欢欣鼓舞地过上了愚人节，在愚人与被愚中品尝着生活的情趣。而在另外很多中国人眼里愚人节就是“西方人吃饱了撑得没事干而做出来的”。其实说起愚人节起源众说纷纭，较为流行的说法是：1564年，法国国王查理九世决定采用新改革的纪年法——格里高历（即目前通用的阳历），以1月1日为一年之始，改变了过去以4月1日作为新年的开端。但一些因循守旧的人反对这种改革，依然按照旧历固执地在4月1日这一天送礼品，庆祝新年。主张改革的人对这些守旧者的做法大加嘲弄，在4月1日给他们送假礼品，邀请他们参加假招待会，并把上当受骗的保守分子称为“四月傻瓜”。从此人们在4月1日便互相愚弄，成为法国流行的风俗。18世纪初，愚人节习俗传到英国，接着又被英国的早期移民带到了美国。由此看来最初纪念这个节日还是颇有些破旧布新的改革意义，不过随着时间的推移这种原始的意义越来越淡化，特别是在美国有一段时间任何人都可以炮制骇人听闻的消息，而不负道德和法律责任，这种做法给社会带来不少混乱，因而开始引起人们的不满和怀疑。现在，即使是在西方节日期间的愚弄也不再像过去那样离谱，而是以轻松欢乐为目的。



我们这期也带来了愚人节的相关专题文章，刊载这些文章绝非是要大家照方抓药地去愚弄别人，而是希望能起到锻炼身体保卫自己的作用，在不被愚弄的同时又增长了电脑知识何乐而不为呢？

不知是不是因为愚人节即将到来的缘故，本期TOP TEN的选票也颇不寻常，几款游戏异军突起选票数量大得惊人，为此在我们的晶合后院（club.popsoft.com.cn）引发的争论更是热闹非凡。许多玩家对于自己心爱游戏的执着程度大大出乎我们的预料，针对我们的检验设置，有的发帖子进行号召，有的将我们的投票网址链接到某些游戏的专题网站，还有的潜心学习电脑知识，以达到破除我们检验设置的目的。对此问题我们在本期的TOP TEN月报中进行了讨论，我们真心希望大家能珍视自己手中这一票。

在上期的榜评中风行水透露了Walker又去远足的消息，惊讶、惋惜、伤感的信件扑面而来，其实如果有细心的读者不难发现在今年的05期杂志的编辑部报告中，Walker已经在盘点自己在大软的岁月了。其实我们和大家一样，在听到这个消息的时候一样是惊讶、惋惜和伤感，但Walker既然称之为Walker，那么永不停息的远行也许就是他不变的人生目标，我们唯有祝愿他一路顺风，前程似锦。

面对众多的大众软件的新朋老友，我真心的欢迎大家给我多多来信，分享你们的酸甜苦辣，大众软件或有照顾不周之处也请你们多提意见，期待和你们相会。

King@popsoft.com.cn
完成于黄沙漫天日

开启个人门户新时代？
——中国搜索合资公司成立

■本刊记者 冰河



2月26日，国内知名搜索引擎公司——中国搜索在北京五洲皇冠假日酒店举行隆重新闻发布会，宣布中国互联网新闻中心（中国网）、IDG集团注资中国搜索，并正式成立合资公司。

此前，2003年12月23日，中国搜索成立并推出了“无人工编辑参与，完全由搜索技术完成的新闻中心”。发布会上，慧聪国际的总裁郭凡生先生为中国搜索的成立进行了激情四溢的讲演，并由中国互联网新闻中心、IDG和中国搜索三方的代表携手，为合资公司掀开新的一页；同时推出中国搜索合资公司的新产品和服务。随后，知名搜索引擎技术专家、中国搜索的总裁陈沛先生做了题为“开启个人门户新时代”的主体报告，为中国搜索的新产品和未来发展战略做了细致讲解。此次发布会重点推介的新产品是号称“开启网络个人门户新时代”的专用桌面搜索软件“网络猪”。陈沛解释“网络猪”的意义就是Personal Information Gateway（个人信息门户）的缩写PIG。在“网络猪”的帮助下，网民可以在任何的网络操作中，无需打开浏览器而进行信息的网络搜索。并可以针对关键词进行新闻、mp3、游戏、图片等多种专业类型搜索。陈沛强调，现在的网络时代中，困扰人们的问题已经不是信息匮乏，而是信息过剩带来的无所适从。“网络猪”的特点是可以根据用户的需要，剥离冗余的信息，提高网络的效率。会后本刊记者对陈沛先生进行了采访。

《大众软件》记者（以下简称“记”）：众所周知，新浪、搜狐、网易等知名门户网站的搜索服务，均采用中国搜索提供的搜索引擎，现在中国搜索自己进行独立搜索服务，客观上形成了竞争，会不会对此有所影响。

陈：与各个门户网站的服务合作不会有什么影响，毕竟搜索只是他们普通服务中的一部分，网络需要综合服务，也需要专业服务。

记：Google是目前网络上最强大和流行的搜索引擎，中搜如何看待未来面临的竞争？

陈：Google的确是应用最流行的搜索引擎，从技术上说，是否最强大很难断定。关于与它的竞争，我想毕竟Google是面对全球服务的，而我们的服务重点是中文搜索。包括海外使用中文的人数，我们只要为15亿同胞服务好就是很了不起的成就。我想从难度上来说，我们的压力要比Google小，我很乐观。

记：我们注意到此次的投资方中出现了具有政府背景的中国互联网新闻中心，以及风传一直态度犹豫的IDG国际集团，请问这是否意味着什么？

陈：互联网新闻中心和IDG的投资，关键在于我们用产品和服务的实力和前景说服了他们。你所提到的种种困难确实存在，毕竟现在又掀起了一轮网络热潮，号称有盈利前景，寻找投资的项目多得是。至于互联网新闻中心的政府背景，它只是进行资金的投入，在产业政策上不会有什么倾斜。毕竟，我们做的是一家企业。此外我想不会有什么其他意味。

随后陈沛因为要接受电视采访而不得不匆匆离去，但是搜索引擎、Google、政府背景、IDG等种种因素混杂在一起，依旧凝成了一个大大的问号。关于搜索引擎的竞争，《大众软件》未来将继续保持高度关注，敬请期待。

半月聚焦

美国政府请求中国取消WAPI限制

据《亚洲华尔街日报》3月4日报导，美国国务卿、商务部长和贸易代表联合致函，请求中国政府取消WAPI（无线局域网鉴别和保密基础结构）标准。中国推行WAPI标准是从国家安全考虑出发的。根据这项规定，所有外国电子、微芯片制造商都必须采用WAPI标准，而WAPI技术也只授权给24家中资企业。就此美国ITIC（信息科技产业理事会）总裁和3名华盛顿高层官员表示：“美国政府非常严肃地看待此事”。

瑞星打造技术服务系统

2004年3月15日，瑞星公司宣布投入1000万元资金打造全新的技术服务系统，并将该计划的成功实施作为实现公司年度战略目标的基石。该计划主要分为3个部分：首先是将目前的“3+3”升级服务再度提速，承诺每个工作日都升级，每周处理新病毒数不少于400个；其次是斥资500万元建设业内第一个“电信级”的呼叫中心，全面提升技术服务水平；第三是全面改造覆盖国内大部分软件经销商的“瑞星反病毒联盟”，用公司认证、授权等形式强化经销商服务体系。

威盛召开嵌入式平台研讨会



2004年3月5日，威盛电子在北京举办了威盛嵌入式平台应用研讨会，就目前嵌入式市场发展格局、嵌入式技术最新发展动向展开了探讨。会上，威盛嵌入式平台事业部多位资深产品经理，向与会者介绍了最新的NanoBGA CPU和CN400 Chipset产品以及多媒体平台应用设计技巧。如3C My Box家庭娱乐平台、LCD Thin Client、点歌机、LCD PC/TV、PC Box、Slient PC、Ball PC等多种最新产品。

国际动态

IBM涉嫌有毒物质侵民

近日，IBM受到美国纽约一名残疾女子的诉讼。这名叫Candace Curtis的女子生下来就没有膝盖骨，并伴有严重的脑损伤。

UUME挑战传统网络交友“虚情假意”

■本刊记者 司马平安



著名的“六度分离”理论认为：最多只要通过5个人，您就能与世界任何一个角落的任何一个人发生联系。UUME便是在此基础上搭建的网络交友平台。带着好奇，本刊记者于2004年3月2日UUME第一次媒体恳谈会上采访了正在全力打造、推广UUME的宏橡星源信息技术（北京）有限公司。该公司CEO刘健先生，首先向我们介绍了该公司的情况以及推出UUME的初衷，他谈道：“我们是于去年的8月份在美国和中国同时成立的公司，去年12月中旬推出了第一代产品。这个社区包括了中国目前的很多其他的社区的功能，譬如交友、拍卖、兴趣小组等。与它们不同的是我们强调发展社区的方式是通过朋友的介绍，由这种方式建起来的社区相对而言有一定的诚信和信任的机制。因为都是朋友的朋友，所以大家的行为规范在这个社区中会有一定的约束机制。说白了就是不会胡来，或者想胡来的时候会有一定的顾虑。”

该公司CTO饶磊先生也表示：“其实我们所强调这个理念并不是一个什么新的概念，中国人在接受某一新事物时始终很信任朋友的推荐。因此，我们只不过把现有的交友模式从现实生活中搬到了网上，从而实现了一个降低成本，节约交易成本这么一个目的。”

那么这个交友平台又是如何体现出他们以上所谈到的种种特点呢？随着技术人员的现场演示，记者了解到，这个平台的与众不同之处主要在于两点：一是每一新用户几乎都是通过朋友的介绍才能加入这个社区；二是一旦加入之后你可以通过UUME提供的辅助软件UU通即时与你朋友的朋友构成的一个庞大的朋友圈交流。UU通具有一个树状展开的功能。比如说我可以通过朋友“月亮”看到朋友“风波”，通过“风波”看到“云间”，通过“云间”看到其他用户，这样的话，你在这边可以给他发文件，可以跟他聊天，可以发短信，这些和一般即时通讯工具一样；当然，你可以看到哪些是人在线，哪些人不在线等等。“UU通”是UUME的组成部分，帮助真诚想相聚的人能够有一个交流的平台。

那么宏橡星源将采取何种盈利模式呢？刘健先生直言不讳：“我们盈利模式其实与其它网站有类似之处，就是靠增值服务、靠短信，当然增值服务和我们网站的宗旨有比较好的接入点，比如围绕交友展开的各类游戏和集体活动，并通过活动来体现我们的服务。”

“那么你们如何可以肯定你们的这些做法可以成功呢？”

刘健显得很自信，他说：“这种模式在美国已经取得了成功，而很多问题还是集中在商业模式方面。对于到底最后的盈利模式是怎么样的，在中国搞这样的社交圈子跟美国有什么区别，在中国如何把这种模式搞活，以及这种商业模式在中国能否行得通等问题，我们也在摸索。但我们可以肯定的是，今天我们具有良好的市场环境。而通过一些调研我们也发现在一些新闻类网站，网民的浏览时间很短；而在交友类网站，平均在线时间几乎可以达到2小时。这种情况在中国表现得尤为突出。”

最后，本刊记者由于考虑到该网站的注册包括手机号码和Email两种方式，因此担心该网站是否会出现乱收短信息费用等情况。饶磊的讲话或许可以消除我们的一些顾虑：“我们现在有采用Email注册，就是希望用户能够比较放心的用我们所推出的服务，这从某种程度上也降低了门槛。此外，从我们角度来看，对于手机注册的用户我们也会坚决不乱收取任何费用，你可以看到像包月等种种名目的收费方式，我们至今未做。”

她的母亲1980年怀孕期间，曾在IBM位于纽约East Fishkill的一家半导体工厂工作。Curtis认为是IBM工厂中所使用的化学制品导致了自己的残疾，因此向IBM索要1亿美元的赔偿金。据称，目前针对IBM提起的此类案件已超过200起。

投资与合作

ISS与中软国际签约暨ISS中国公司成立

2004年3月3日，ISS与中软国际签订战略合作协议，发布双方在网络安全领域的统一战略和针对中国网络安全市场的营销策略；ISS同时宣布中国独资分公司正式成立。

反毒软件公司纷纷加盟VIA

Hauri公司加入VIA

近日，蓝锐总部韩国Hauri公司正式加入微软病毒信息安全联盟（VIA）。Hauri将及时为VIA提供病毒信息，集中资源为微软用户寻求最新病毒解决方案，并提供高危病毒信息。目前，用户可在其公司网站(www.lanrui.com.cn)中直接下载蓝锐杀毒专业版产品的30天试用版本。

熊猫软件加入VIA

熊猫软件于近日宣布加入微软病毒信息安全联盟（VIA）。熊猫软件国际拓展部负责人就此发表言论：“我们能成为微软公司联盟的一份子感到非常自豪，同时，这对于我们公司维护用户安全的宗旨也是一大进步。”

技术与服务

新网互联获得ICANN认证

日前，互联网基础服务企业——北京新网互联科技有限公司，获得了国际域名与IP地址管理机构ICANN最高认证，成为可在全球开展“国际英文域名.COM\.NET\.ORG\及新增域名等”域名注册服务的顶级域名注册商。

诺基亚开放S60平台

诺基亚公司为开发商开放Series 60智能电话平台。Series 60平台包括创造智能电话所需的所有软件、用户界面(UI)和应用软件。该平台专为Symbian操作系统优化且能提供源代码，能支持获得许可证的制造商的创造性和差异性。同时，

道不同亦相与谋

——专访朗玛UC总裁王伟

■本刊记者 冰河


朗玛UC总裁王伟。

即时通讯软件已经成为广大网民日常生活中不可缺少的一部分，每日打开电脑，首先要做的除了打开信箱收邮件，多数人都会随手点开自己的QQ、MSN等即时通讯软件。而投资者也早已将目光投向了这个拥有巨大商业潜力的领域。腾讯做为这个行业的先行者已经成为众多资金流向的新目标，同时它也给即时通讯软件的后来者树立了巨大的行业进入壁垒。众多的竞争者中，迅速崛起的朗玛UC是腾讯面临的主要竞争者之一。如何在MSN和腾讯两大巨头的夹击中开辟出自己的天地，本刊记者就此问题采访了朗玛UC公司的总裁王伟先生（以下简称“王”）。

《大众软件》记者（以下简称“记”）：在市场上已经有了QQ和MSN两种主流IM软件之后，你为何还要创立朗玛公司投入竞争呢？

王：QQ和MSN的确已经成为IM（即时通讯）软件的领导者，但这并不意味着整个市场都是它们的。我一直认为IM软件的核心竞争力在于技术和市场需求的结合。QQ的技术在现在不具有非常超前的领先地位，这就给了我们超越的可能。正是我们看到了这一点并会付诸行动，朗玛公司的即时通讯软件UC在2003年下半年取得了惊人的增长。

记：据悉朗玛UC未来将和门户网站有更进一步的合作，能否就此谈谈？

王：门户网站的优势是在于它们有巨大的访问流量，而我们有好的IM通讯技术和市场应用手段，如果能将门户访问流量的1/10转化为UC软件的用户，那就是非常惊人的市场业绩。腾讯现在也竭力拓展业务内容，向门户网站发展，也是为了让各个业务产生互动，稳定自己的用户。对IM软件来说，良好的技术和用户功能设计是竞争的基础，但是到了一定阶段，用户数量就成为进一步发展的关键。如何聚集更多的人气，是所有IM软件厂商在发展中共同面对的问题。

记：现在很多年轻人都崇尚独立创业，做为一个过来人，能否谈谈创业的一些感受。

王：对于一个年轻人来说，创业过程中最困难的不是面对后来的工作压力，而是在迈出创业步伐之前的一刹那的犹豫。因此需要做充足的准备，要有翔实的计划、足够的资源，了解商业的运行规律。此外，在创业的过程中，做为领导者还需要不断鼓励和激励团队成员，凝聚团队精神，为一个目标而奋斗。年轻的激情很宝贵，但也不能浪费，学会理智的运用激情，才有成功的希望。

虽然朗玛UC已经有了稳定的用户基础，但是目前越来越多的企业正在投入到市场竞争中。网易、搜狐、阿里巴巴等企业都推出了自己的即时通讯软件产品。对于IM软件市场的竞争发展，本刊将在未来进行更多的关注，敬请期待。P

公共软件平台保证了各种智能电话之间的互操作性和应用软件的兼容性。

金山开展大型反垃圾邮件活动

金山耗资400万元，于3月11日到3月31日期间，开展全国首次大型反垃圾邮件活动——“反垃圾在行动”。这次活动免费派发20万张反垃圾专用工具盘，成为目前国内最大型的线下反垃圾邮件调查和知识普及活动。

产品与市场

QDI推出P4S661FXMA主板

近日，QDI推出了P4S661FXMA主板。该产品采用SiS661FX＋SiS963L芯片组，MATX板型规格；采用高规格的电源IC，完全符合Intel VRM10.0和FMB规范，充分满足CPU高达78安培电流的需要，实现对Prescott的完美支持。

微星推出AVERATEC3200笔记本

近日，微星推出了AVERATEC3200笔记本电脑，该笔记本采用移动式AMD Athlon XP-M处理器2000+，DDR333 256MB内存，12.1英寸TFT显示屏，802.11b 54M高速无线网卡，内置Combo，重量1.6公斤。购买此机加一元即可得到一台SONY数码相机！

“慧视”——数码相机的贤内助

紫光文通公司开发出一种文字识别软件“慧视”。该软件能抓取和识别数码摄像

华硕2004年继续“巨狮计划”

■本刊记者 司马平安

今年正好是华硕15周年庆，众所周知，华硕是板卡起家，就在华硕15周年这么重要的日子里，相信市场活动一定会非常丰富，特别是围绕板卡方面的活动。因此就华硕主板2004年将采取什么样的战略发展问题。本刊记者（以下简称“记”）与华硕电脑中国业务部产品中心产品经理王俊人先生（以下简称“王”）展开了交流。

记：华硕今年的目标是什么？

王：华硕从去年起实施了“巨狮计划”，目前的全球主板占有率大概为30%左右。我们觉得这还不够大，远远达不到“巨狮”的水平。如今国内的主板品牌大概有150种之多，这其中有不少可以说是滥竽充数，本身没有任何研发和制造力量，就是拿一款来OEM卖给用户，这会给用户造成很大的损失，同时也扰乱了整个板卡领域的正常发展，为了能让用户购买到更好的产品，完善整个板卡领域，华硕需要继续做大。今年的目标是在去年的基础上再增长50%，我们对此非常有信心。

记：目前很多板卡厂商都在进行转型，特别是在品牌方面的转型，华硕目前的产品线也非常丰富，会不会也在进行品牌的转型？

王：华硕这个品牌不会特意的去转型，业内觉得华硕主板做得好，品牌好，现在笔记本做得也很好，就觉得华硕会像其他厂商那样，淡化主板品牌，去转型为消费类的品牌，其实不是这样的，华硕是家非常讲究布局和长远发展的公司，我们之所以能取得比其他厂商要好的成果，只能说我们在产品布局方面走的比其他厂商早，目前华硕除了配件类产品之外，还有通讯类产品，消费类产品等等，这些早在数年前就已经有完整的部门设置，各部门之间也都有自己的目标和任务，并不会出现此削彼长、互相牵制的状况。而且我觉得品牌转型其实还是一个很自然的过程，因为各类产品所针对的用户群是不一样的。所以我们所要做的就是看清楚整体的发展方向，踏踏实实的把目前的工作做好；本着服务用户的心态，这样才能使品牌价值得到提升。

记：那么华硕是如何看待目前硬件产品同质化的问题呢？

王：同质化问题现在的确是板卡领域的一个明显的问题，但是从华硕的产品来讲，同质化影响非常小，因为我们有很多自己独特的技术，像我们

产品拍摄的图片，作为电子文档进行修改和保存。并可在网页、PDF格式的文件上使用。免费下载地址：http://www.wintone.com.cn/html/service/downlist.asp?channelid=12&catid=21&id=341。

NVIDIA推出手机媒体处理器

2004年2月27日，NVIDIA推出了NVIDIA GoForce 4000和GoForce 3000系列手机媒体处理器，据称将在三菱手机中率先采用。该处理器具备超低功耗的NVIDIA nPower技术，具有CIF质量的图像捕获和播放等处理能力。

美达推出52×康宝

近日，美达推出399元超低价位的旗舰级52×康宝。其读取速度达52×CD-ROM和16×DVD-ROM，CDR与CDRW写入速度也分别达52×和24×；采用刻不死Burn Guarantee技术，可准确地于Buffer Under Run中断处将数据重新写入；其S/PDIF接口可支持杜比数码声效和MPEG1双重信号及MPEG2双音频规格。附送RecordNow和SONIC专业刻录软件。

一阳推出无线风暴键鼠组合

一阳科技推出无线风暴键鼠组合。鼠标



采用4键和1滚轮设计，可自定义各按键功能。使用两节电池作为电源长时间提供电力，并且通过充电式接收器充电。键盘上设有包括“发送电子邮件”、“静音”、“播放”等多媒体和网络功能快捷键；外观整体以银色为主，辅以黑色，外形精巧大方。

富士康推出追天TA-202



近日，富士康推出追天系列产品TA-202。该产品有前置USB和音频接口舱，侧板设有针对CPU进行散热的导风管，分段式CD固定架，Slot插卡压杆可直接固定各种板卡，且均为免螺丝设计。

精英755-A2主板上市

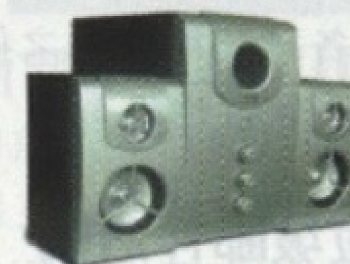
近日，精英推出755-A2主板。该主板作为755-A的升级版，采用SiS755+964芯片组，支持Athlon64处理器，DDR400内存；整合AMD HyperTransport传输技术，实现每秒6.4GB的传输速度。配备改良的PCB板，在布线、信号稳定性、发热量控制等方面做了进一步提升。

华硕推出“静音王”系列



近日，华硕发布Quietrack“静音王”系列光存储产品，首批面世的产品包括52×CD-ROM及CRW-5232AS刻录机。采用独有的DDSS II第二代双层悬吊动态防震技术和AFFM空气流场导正技术，以降低产品的噪声。

杰思优推出JY-5880音箱



杰思优最近推出一款JY-5880多媒体有源音箱。其主音箱采用4″低音炮，卫星箱采用3″全频喇叭，控制旋钮全部以直列形式前置；具有多种颜色外观，适合搭配电脑或其他音源使用。

ELSA幻雷者960XT-VIVO上市



近日，艾尔莎（ELSA）推出一款升级产品ELSA幻雷者960XT-VIVO。该产品搭载RADEON 9600 XT芯片，128MB DDR

推出的智能AI技术、WiFi技术等等，都是独有的功能；而且即使在华硕最低端的主板上，也会具有Mylogo、“刷不死”等独有的功能。显卡是同质化非常严重的一类产品，这其实同NV和ATI之间的激烈竞争有很大的关系。不停的快速推出新产品，而且为了让厂商能够尽快的生产出成品，都做了公版提供给下游厂商，因此这在一定程度上也滋长了同质化现象。但是华硕显卡产品本身具有独有的驱动，其中包含GameFace、SmartDoctor等多个功能，这些都是非同质化的表现，而且华硕也在致力于更加深入的挖掘产品的性能，例如Ati显卡中的overclock超频功能，对于Ati芯片来说，只有在高端的产品中才实现，但是华硕通过自己的技术实力，已经让全系列的产品都具有overclock超频功能。所以说无论从软件功能或硬件设计方面，华硕都具有自己的独特性。华硕并不是强烈的反对产品同质化，而是担心同质化会影响整个板卡产品的技术发展和更新的速度，让技术出现停滞，从而无法满足用户日益增长的需求，所以，华硕愿意作业内的开路者，专注产品和技术的研究。

记：华硕2004年在产品和技术方面将会有什么样的突破？

王：在技术方面，华硕觉得有3个方面的发展，首先是功能的多样化。一些新功能的引入，如今已将主板功能范畴大大的扩展了。例如华硕主板上最先出现的Instant Music功能，MyLogo功能等等；第二是智能化。专门针对用户实际使用方面，例如超频、噪音控制、连线等等；第三是互联性。计算机现在已经越来越离不开网络，作为计算机中最重要的配件之一主板，必须能提供丰富的互联功能。例如华硕推出的WiFi功能，使得主板不仅可以有线接入网络，还可以无线接入。

记：华硕在2004年的渠道规划方面又会有哪些新的策略和举措出台呢？

王：华硕一直采取省代制的渠道政策，也就是我们内部所称的主任机制（每一个省级代理就是一个主任）。从2002年到现在，华硕的主任机制一直维持的非常平稳，全国稳定在50家。华硕本身有个非常根深蒂固的企业文化，就是“崇本务实”，我们的代理都是跟华硕休戚相关的合作伙伴，我们追求的是质量上的提升，华硕跟每一家代理都会在当地开办服务中心，努力为每个代理提供更好的发展空间。正是由于华硕跟代理之间的紧密合作，有不少的人都曾经认为华硕的主任是在华硕拿工资，是华硕的内部员工，其实这只是华硕“共好”概念的一种延伸。

再说说渠道调整问题，华硕从2002年到现在，甚至今后都不会对渠道进行大规模的调整，因为大规模的调整渠道是非常伤筋动骨的，但是这也并不是说华硕就会一成不变，我们也会改变，但这是一种渐变。从去年开始，我们在保持主任机制的同时，花了很大的力气去渗透终端经销商，即那些真正接触用户的柜台、攒机商等等。我们对他们提供了良好的技术支持、产品支持、激励制度。这不仅是一种加固渠道忠诚度的做法，而且也能为终端用户提供更好的服务。目前我们在全国已经有2000多家终端经销商合作伙伴，这将成为我们为用户提供最优质服务的一个重要条件。所以说，华硕目前主要的渠道做法，就是稳定的主任制配合牢固的终端经销商，营造良性的渠道环境，为用户提供最好的购物环境。P

显存，在原来TV-Out的基础上增加了高质量视频采集功能，且大幅提高了显卡的散热能力。在售后服务方面，ELSA为幻雷者960XT-VIVO提供3年质保期，并提供客服专线和Internet上的技术支持。

市场参考价：1999元。

降价与促销

昂达推出NK7U主板

昂达电子最近推出了一款NK7U主板。该主板采用nForce2 Ultra400+MCP芯片组合，支持64bit/128bit内存总线及最新AGP 8×传输模式；拥有2个IEEE 1394（FireWire）及6个USB 2.0接口，并配备最新的Serial ATA接口。**新品促销期间售价599元，赠送霹雳手键鼠套装。**

一句话新闻

美国Intervideo科技有限公司在华标识统一更改为“特维英数码科技”，并将在4月末召开中国各地区经销商招标会。

言论

“市场经济竞争是很激烈的，但是我们要牢记住商场中有些东西我们是不能出卖的，除了我们亲手创办的企业，还有我们的良心。”

——慧聪总裁郭凡生在记者发布会上的讲演

金山毒霸病毒预告

4月7、11日，蠕虫病毒阿芙伦(Worm.Avron.c)将会发作。该病毒是一个由VC写的Windows程序，用UPX加壳压缩，大小为32 766字节。它利用邮件传播的同时，也利用了IFRAME漏洞，使未升级IE的用户在预览邮件时就被感染。病毒感染系统时会修改注册表的启动项HKLM\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Run，使之在下次系统重启时仍能被激活。发作时干扰用户使用计算机，并打开网页http://www.avril-lavigne.com。病毒还会窃取系统缓存中保存的各种用户密码。

4月9日，脚本病毒欢乐时光（VBS.HappyTime）将会发作。该病毒是一个感染VBS、html和脚本文件的脚本类病毒，采用VBScript语言编写，既可以电子邮件的形式通过互联网进行传播，也可在本地通过文件进行感染。当用浏览器打开一个被感染的html文件时，病毒会设置网页的时间中断事件，每10秒执行Help.vbs一次。该文件存放在C:\盘的第一个子目录下。如果通过hta文件激活病毒，病毒还会在C:\盘的第一个子目录下生成Help.hta文件并执行。

4月12日，蠕虫病毒Win32.Updatr将会发作。该蠕虫病毒通过电子邮件传播，能将自身发送至Outlook地址簿中的所有收件人，并在本地或映射网络驱动器上创建包含许多副本的VB脚本。向外发送邮件时，不仅会通过TO：主题栏，还会借助BCC：发送，这样收件人就有可能同时收到两封病毒文件。其主题是由几个字符串随机组成的。这些字符串通常有4组，发送邮件的主题是分别从4组字符串中选择其一或一短词。

4月13日，蠕虫病毒堕落软件（Worm.Poscal）将会发作。该病毒利用点对点文件共享工具KaZaA传播。病毒发作时，会覆盖注册表编辑器REGEDIT.EXE和通信软件TELNET.EXE。

上述病毒金山毒霸均能查杀，请用户到毒霸网站**www.duba.net**下载新的升级包。



厂商： 爱普生（中国）
上市： 2004年3月
售价： 暂无
附件： 快速安装指南、驱动及软件光盘、Photoshop Elements2.0光盘、SilverFast光盘及说明书、USB 2.0线、电源线、135胶片片夹、135幻灯片夹、120胶片夹、4×5胶片夹、产品保养登记表、回函卡
推荐： 高端数码影像爱好者、专业图像处理用户
咨询电话： 800-810-9977

炫目度：
口水度：
性价比： 未知



晶合实验室 小虫

平板扫描仪的新巅峰——爱普生Perfection 4870 Photo

数码相机的普及给中低端扫描仪市场带来了强烈冲击，本刊2004年01期的《平淡与精彩同在——2003年硬件技术与市场回顾》一文中曾提到：“2004年，厂商会逐渐转变生产重点，争夺双平台、底片扫描、高端透扫等高利润市场……”继2003年10月中旬发布Perfection 3170 Photo之后，爱普生近日又推出了Perfection 4870 Photo扫描仪（以下简称4870 Photo），将平板扫描仪的光学分辨率提升到4800dpi！

4870 Photo的机身以金属亚光质感银色为基调，采用亮褐色外壳与高抛光深蓝色有机玻璃相搭配，弧线较平滑，稳重而不失时尚。机身设计简洁，只有2个按钮，外形尺寸为476mm×304mm×134mm，整体净重约6.7kg，一派专业风范。4870 Photo采用爱普生线性矩阵CCD，支持48位色深扫描，最大扫描面积为21.6cm×29.7cm，采用IEEE 1394/USB 2.0高速接口。4870 Photo标配4个片夹，为摄影师提供了最大的便利性：135胶片夹采用4×6设计，一次可扫描24张；135幻灯片夹采用2×4设计，一次可扫描8张；120胶片夹采用1×3设计，单个片框尺寸为6cm×12cm，支持所有120画幅底片；4×5胶片夹支持2张4英寸×5英寸底片同时扫描。

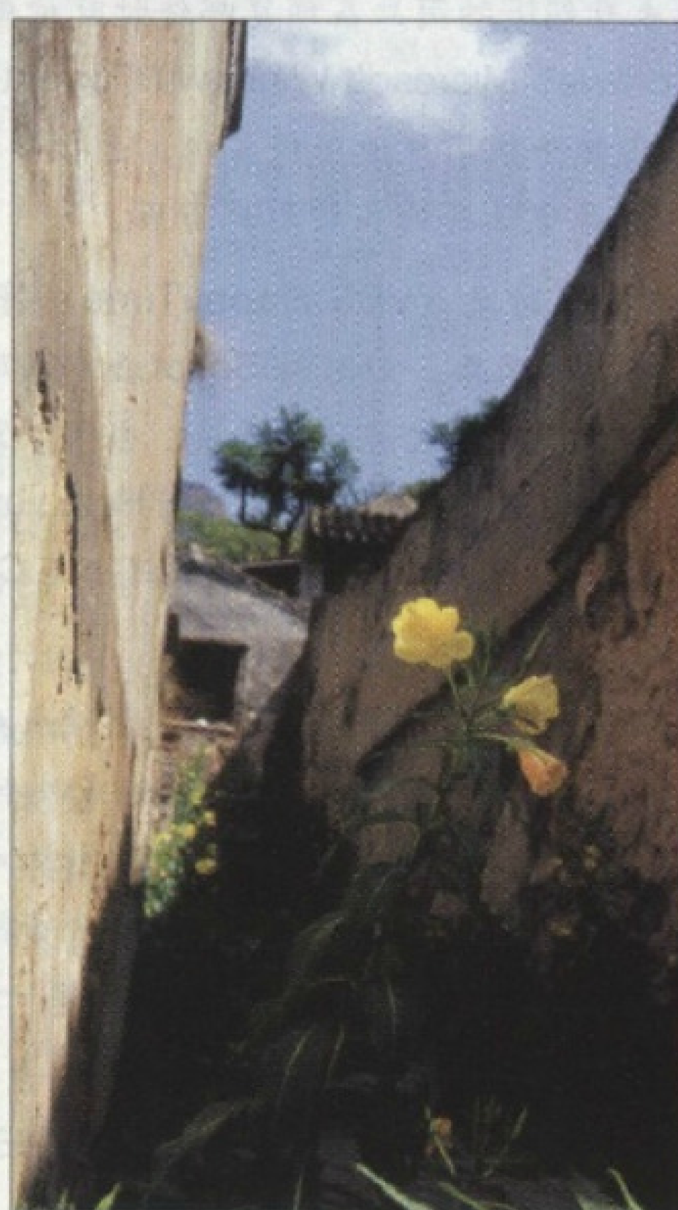
至截稿日，4870 Photo尚未在国内正式发布，从国外市场的情况看售价比3200 Photo贵50美元，不过国内一些代理商开出的预售价格却比国外报价要低一些。由此看来，4870 Photo将成为爱普生平板扫描仪的新旗舰，而3200 Photo则要被3170 Photo取代。4870 Photo系列除基本型号外，还包括一个4870 Photo Pro版，二者售价相差150美元，硬件指标完全相同，只是在附送软件方面有所区别。本次爱普生的送测产品为基本型号。

作为3200 Photo的换代产品，4870 Photo的进步是巨大的。首先，它将光学分辨率从3200dpi提升到4800dpi，这个指标已超过大多数中低端专用底片扫描仪；其次，4870 Photo的理论动态密度值高达3.8D，而3200 Photo仅有3.4D；第三，4870 Photo支持Digital ICE除尘、色彩翻新和颗粒降低，对于高精度的底片扫描来说，ICE至关重要，这是不少中低端专用底片扫描仪也不配备的功能。

> **“动态密度（OD值）”**是摄影师及专业图像工作者极其关注的扫描仪指标，这个值越高，意味着扫描仪记录底片的明暗范围越大，对底片扫描效果尤其重要。



Digital ICE（数字化图像修饰与增强）是“Digital Image Correction and Enhancement”的缩写，是一种硬件和软件智能协作的高级图像处理技术。对底片扫描


原图


ICE除尘效果


最大软件除尘效果

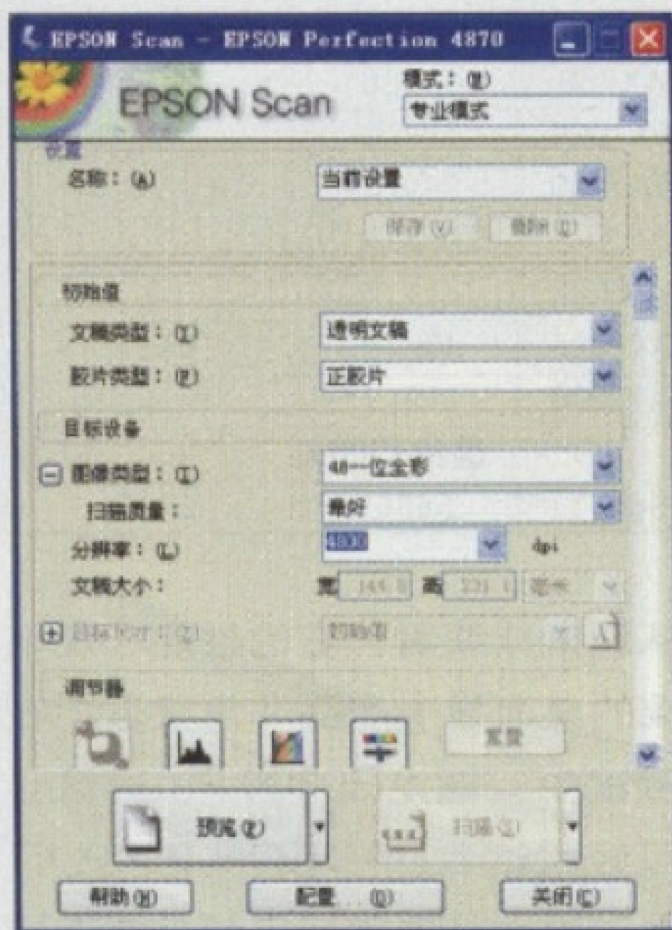

中度软件除尘效果


不去除灰尘效果

来说，无论保存得如何完美，底片上总会存在不同程度的灰尘、折痕、划痕、污渍或指纹，这些肉眼难以分辨的微小缺陷在高精度扫描后，就会以原来大小数十倍甚至百倍密集地呈现在数字文件中，给用户后期处理造成巨大压力。为解决这个问题，一些扫描仪增加了软件除尘功能，但除尘效果往往不尽如人意，而且软件处理通常会把原片中的一些细节当作“灰尘”处理掉。

我们知道，普通扫描仪工作时分别扫描R、G、B三个色彩通道，然后通过软件运算合成彩色图像。采用ICE技术的扫描仪则在此基础上增加了一个D通道（Defect Channel），工作时通过扫描仪内部的红外线发射器产生红外线侦测胶片平面，凸出的认定是灰尘，下凹的则是划痕等，扫描仪将这些信息记录在D通道中，然后在图像合成时根据缺陷部位周边像素特征加以弥补。这种硬件除尘与手工除尘的工作方式很类似，综合效果比单纯的软件除尘好得多。

下面来看看ICE功能在4870 Photo上的实际表现。我们使用一张有明显灰尘的幻灯片测试，分别采用开启ICE、最大软件除尘、中度软件除尘和不去除灰尘进行相同精度的扫描，并通过放大局部进行对比（图见上页）。爱普生的软件算法很有效，最大软件除尘的效果比ICE更好，但很明显，它将原图中很多细节也当作灰尘去掉了，天空也变成一块一块的；中度软件除尘效果较ICE有所不如，细节方面比最大软件除尘要好很多，不过天空效果还是不够理想；ICE除尘的细节表现和不去除灰尘的片子效果非常接近，聚焦则由于多了D通道显得更准确，除尘效果则优于中度软件除尘。



驱动界面

不过，开启ICE之后扫描速度会受到明显影响，在扫描过程中机器要反复进行预热以达到最好效果，同时会占用大量的CPU资源，处理起来也相对慢些，相同精度扫描时间要比不开启ICE时长2倍以上，扫描8张48位2400dpi的135幻灯片就需要1小时左右。对摄影师来说，ICE功能是至关重要的，因为手动除尘所花费的时间和精力难以忍受（他们往往需要处理大量底片），软件除尘带来的细节损失则更不能接受。

4870 Photo的反射稿（即普通照片、文件等）扫描速度相当惊人（详见速度测试表），底片扫描如果不开启ICE的话也比较快。4800dpi光学分辨率意味着135底片即可扫描出6857×4571分辨率的文件，相当于3135万像素（是3200 Photo的2.25倍），足以用来制作大幅广告画。聚焦是平板扫描仪共同的难题，4870 Photo的片夹很难保证底片平整，加上聚焦机构无法像底扫一样设计，在聚焦方面它尚不能令人满意，这多少影响了最终效果。负片/黑白扫描存在一定偏色现象，在去除色罩方面效果较底扫还有差距，不过这在后期比较容易校正。

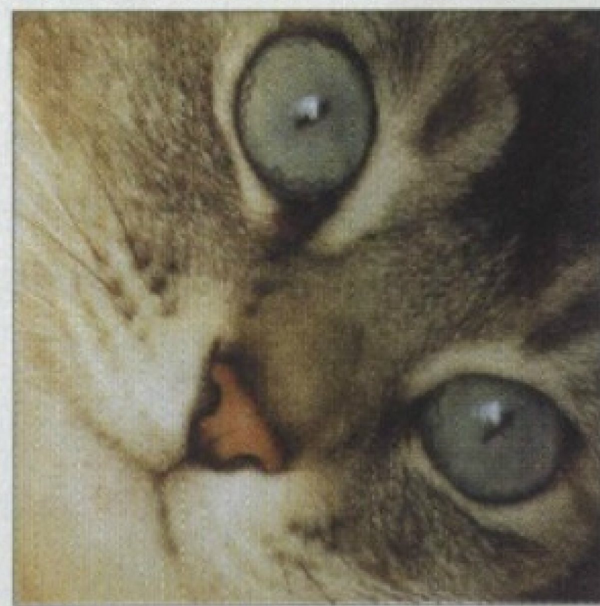
4870 Photo扫描速度、文件大小测试表

项目（秒/MB）	135正片	135负片	4X6相片	A4相片
300dpi	19.7/0.7	20.7/0.7	9.6/12.1	18.7/49.0
600dpi	27.8/2.8	33.4/2.8	15.1/48.3	40.0/196.0
1200dpi	44.3/11.1	54.5/11.1	65.3/193.2	175.8/784.2
2400dpi	81.4/44.6	99.2/44.4	N/A	N/A
4800dpi	142.5/178.3	168.2/177.5	N/A	N/A

注：扫描色深为48位（文件存为TIFF格式），扫描质量设为最好，其余所有设置为默认值。


300dpi下的反射稿扫描效果

反射稿扫描因为原稿细节限制，不需要这么大的光学分辨率和动态密度，在这个场合1200dpi、2.8D动态密度已足够应付。当然，如果需要进行局部放大，这样高的指标还是有用武之地的。4870 Photo秉承了爱普生扫描仪的一贯优势，反射稿、反转片扫描的颜色非常准确，用户几乎不需要对此进行任何调整。扫描照片时如果选择缩略图预览，则可自动分离多张相片和纠正偏角，非常方便，不过扫描底片时有可能无法自动识别底片的全部面积。驱动程序中的“色彩翻新”功能则可自动调整色温，将老照片颜色扫描成“新”照片，不过对4870 Photo的主要目标用户来说，这个功能使用的几率不高。


局部细节表现。



工程师点评

爱普生4870 Photo是一台功能全面、高效率、高品质的扫描仪，它在多项硬性指标上较前代产品有大幅度提升，尤其在硬件除尘和动态密度方面的表现令人惊喜。虽然它在一些方面的表现较专业底扫尚有差距，但不失为大、中画幅摄影师的经济之选。



厂商： 深圳市盈嘉讯实业有限公司
上市： 2004年3月
售价： 1999元
附件： 驱动工具光盘、中文说明书、两种接口的S-Video连线及转换口
推荐： 注重性价比、预算充足的高端游戏玩家
咨询电话： 010-62630254

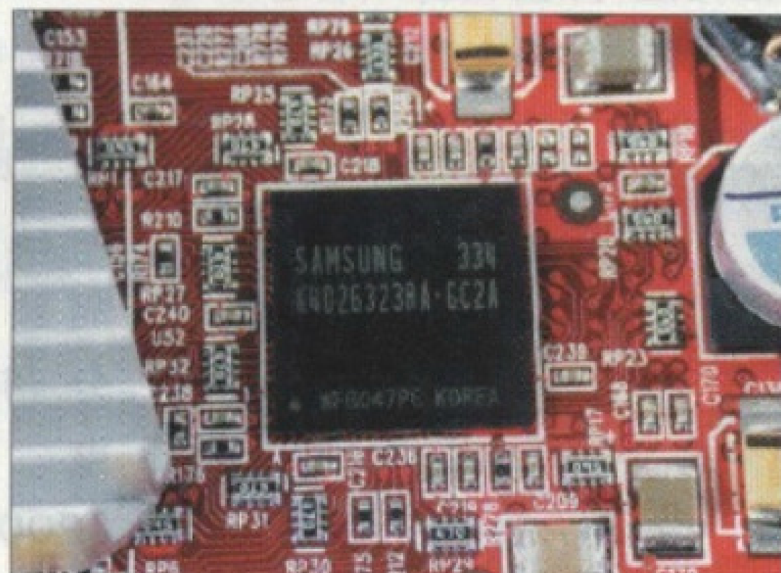
炫目度：
口水度：
性价比：



魔之左手

旧时王谢堂前燕——盈通镭龙R9800 Pro

年初最让3D游戏爱好者兴奋的消息似乎都来自ATI阵营，中端市场来自NVIDIA的压力终于迫使ATI采取了重大措施，除了以新版RADEON 9800 SE黄金版顶住了GeForceFX 5900 XT的攻势（参见本期“硬件评析”栏目相关文章），还将RADEON 9800 Pro狂降到2000元以内，降幅接近50%！往日感觉遥不可及的贵族显卡，几乎是在一夜之间走近了玩家。不过这种巨大的降幅是否会伴随着做工和用料上的缩水，我们仍有些担心，作为首批降价的R9800 Pro产品之一，盈通的镭龙R9800 Pro也许能解开我们的疑问。



三星K4D263223RA-GC2A显存颗粒

从外观上看，这款产品与我们曾测试的ATI原厂R9800 Pro卡几乎完全一样。它采用红色PCB，提供了D-Sub、S-Video输出和DVI接口，与原厂卡较为明显的区别仅有风扇和PCB上的商标贴纸。仔细对比两者的元件，可看到有一些贴片电容的等级有变化，但其规格是完全一致的。它采用4pin辅助电源接口，供电电路中有数颗470μF的大容量电容，并在电路中一些高发热量的芯片上安装了散热片。镭龙R9800 Pro的核心散热片并不大，主要依靠较密的鳍片和高转速的13叶风扇进行散热。

盈通镭龙R9800 Pro采用三星的DDR显存颗粒，单颗容量为128Mbit（16MB），位宽32bit，工作频率350MHz（2.86ns）；显卡正反面共安装有8颗显存，总位宽256bit，容量为128MB。从显存颗粒的制造时间来看，这款显卡的生产日期并不很晚，且由于工作频率低于显存颗粒的标准频率，因此它没有安装显存散热片。

这款显卡的实测核心和显存频率分别为378MHz和675MHz（337.5MHz DDR）。测试中我们采用Intel原厂875PBZ主板、P4 3.0C GHz处理器（800MHz FSB）、Kingmax DDR400 256MB×2、西部数据1200JB硬盘；操作系统为英文Windows XP专业版+SP1，安装ATI催化剂4.2公版驱动和Intel芯片组驱动5.02.1003。

测试成绩表

测试项目	镭龙R9800 Pro	镭龙R9800 Pro 4XAF+4XFSAA
3DMark2001 SE v330		
1024X768	17593	13299
1280X1024	15094	10248
1600X1200	12666	/
3DMark03 v340		
1024X768	5733	3178
1280X1024	4277	2241
1600X1200	3265	/
单纹理贴图M Texels/s	1687.4	/
多重纹理贴图M Texels/s	1602.1	/
AuqaMark 3		
总分	43318	37309
GFX	5637	4662
QuakeIII，fps		
1024X768	369.8	292.3
1280X1024	329.2	198.8
1600X1200	260.3	/
UT2003，fps		
1024X768	151.3	125.2
1280X1024	137.9	93.4
1600X1200	110.7	/
最终幻想XI		
High	5686	5467

从测试成绩看，它的性能和现在最高端的桌面显卡产品非常接近。在超频测试中，镭龙R9800 Pro的核心频率可轻松达到RADEON 9800 XT的水平，但没有采用任何额外散热措施的显存只能稳定在700MHz，在核心、显存频率超到412/700MHz（实测411.8MHz/702MHz）的情况下，其3DMark2001成绩为18068分、3DMark03成绩达到6064分。



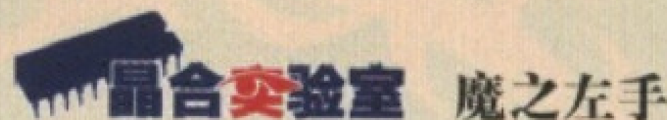
工程师点评

从驱动程序中可看出，这款镭龙R9800 Pro其实来自ATI原厂，而卡上的PCB编号和风扇上被覆盖的ATI商标也能证明这一点。可以看出，这次降价行动的实际主导正是ATI自己。虽然R9800 Pro的降价有争夺市场和为新品让路的目的，但ATI和NVIDIA之间的竞争会让越来越多的用户享受到顶级的3D娱乐性能，盈通镭龙R9800 Pro无疑是一个先行者。



厂商： 优派国际（ViewSonic）
上市： 2004年2月
售价： 988/999元（E71f/E71fSB）
附件： 电源线、说明书
推荐： 中低端游戏玩家
咨询电话： 800-820-3870

炫目度：
口水度：
性价比：



晶合实验室 魔之左手

不舍低端——优派E71fSB显示器

随着欧美国家的显示器市场全面转向LCD，中国成为很多CRT显示器厂商最后的“乐土”，很多著名显示器厂商不得不在价格上和国内厂商进行竞争，优派最新推出的E71f系列纯平显示器便是其中的一款。优派的CRT显示器分为E、G、P三大系列，分别是教育/娱乐型（Education）、图形图像型（Graphics）和专业型（Professional）的缩写，它们分别面向大众消费者、发烧级消费者和专业消费者。E71f的前身是在市场中很有影响的E70f系列，作为面向普通消费者的E系列产品，其上市价格定为988元，和E70f处于同一价位。E71f有两种型号，分别是采用白色壳体的E71f和银（Silver）黑色（Black）外壳的E71fSB，后者的价格略高，为999元。优派本次送测的样品是E71fSB。



E71fSB仍然采用优派比较传统的按钮调节方式。

E71fSB的边框为银灰色，而后壳则完全是黑色的。与E70f系列的方正外观相反，E71fSB采用了流线型外壳，外部尺寸为410mm（宽）×421mm（深）×413mm（高）。由于安装有重量较大的金属遮蔽罩，因此这款显示器的净重达16kg。它采用三星纯平丹娜管，其Perfect Flat技术据称可使影像更清晰、画质更细腻。这款显示器的可视尺寸为16″（310mm×230mm），点距为0.25mm（水平0.21mm，垂直0.13mm）。E71f系列的带宽为110MHz，最佳分辨率1024×768@85Hz，最大分辨率为1280×1024@66Hz，水平扫描频率30～71kHz，垂直扫描频率50～160Hz，功耗约为75W。E71fSB提供了英/德/法/意/西班牙/葡萄牙/中文等8种文字OSD菜单，有枕形失真、梯形失真、旋转、边角等多种调节方式，其调节方式仍然是优派传统的按钮方式。而作为优派最低端的CRT产品、E70f系列的后继者，它没有提供E70f+中的高亮和锁定OSD等功能，也没有提供优派特色的调节软件，不能不说是一种遗憾。



显示器背面铭牌

在显示器测试中，我们使用1024×768分辨率，刷新率为85Hz，采用32bit色深。测试使用NOKIA Display Test 99和DisplayMate 1.25，经调节后的显示器为亮度100%，对比度93%。这款E71fSB的色彩和灰度显示比较好，且在未经调节的情况下也没有发现摩尔纹，不过呼吸效应很明显。作为三星“丹娜”纯平显像管的固有“特色”，E71fSB的聚焦和文本显示质量比较一般，不过较早期的“丹娜”管显示器有明显改进，至少不会在屏幕上看到明显的像素“颗粒”，其边角和中心部分的聚焦效果差距不大。

优派宣称E71f的平均无故障使用时间可达100 000小时，它通过了MPR II和3C认证等安规和环保认证，但没有提供我们比较熟悉的TCO认证。优派为这款显示器承诺3年全免费质保和24小时热线服务，在北京、上海、广州等中心城市还提供免费上门收取维修等服务。



OSD菜单

工程师点评

由于定位原因，这款不到千元的E71f显示器的性能并不出色，但作为一款国际大厂的普及型产品，它有着优秀的做工和不错的品质，而优派提供的优良服务也非常吸引用户。



厂商：Datum（丹丁）
上市：2004年2月
售价：1349元（128MB）
附件：充电器、中英文说明书、锂电池、耳机等
推荐：注重品质的时尚一族
咨询电话：010-62105381

炫目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 别理我

打造自己的音乐电台——丹丁MH-328 MP3

韩国厂商在数码外设领域一直占据重要地位，作为重要的MP3播放器厂商，JNC的产品赢得不少用户的青睐，而Datum（丹丁）是其子品牌。这次Datum送测的MH-328显然提升了档次，无论制造工艺还是性能表现都可圈可点，令人惊奇的是它还具备调频信号发射功能，能让我们轻松打造属于自己的电台。

MH-328的外形设计较其“兄弟”（DX-2、DX-1）相对保守，机身圆润而精致，显得雍容华贵，和其高端定位相符。机身采用长方形条状设计，边角浑圆的金属外壳上的字符均采用蚀刻方式，质感极好。机身其他部位为黑色塑料工艺，整体色彩、材质搭配令人满意，它还随机提供了一个精致的保护套。

由于MH-328集成的功能非常齐全，因此按键相对较多，但对应功能的设置相当合理。除机顶的录音键外，其他4个按键都兼备2～3个职责，并在相关位置进行了标注，使用起来比较顺手。

双色液晶屏

MH-328的功能相当强大，双色液晶屏（白、红背光）提供4行高分辨率字符显示，播放器提供5种预设均衡，自定义模式则给用户更大的调整空间。除常见的麦克风录音外，它还支持Line in（线性输入）录音方式，我们可方便地将磁带、CD的音频信号录制成MP3格式的音频文件，录制音频的质量可自行控制。MH-328支持“VAD”录音技术，当外界没有明显声音时会暂停录音，从而节约闪存空间，实际使用效果不错。

播放速度调整是MH-328的另一有趣功能，我们可在75%～130%范围内调节播放速度，配合复读功能，这在外语学习中能发挥很好的作用。它的FM收音功能也很完善，频率范围覆盖88～108MHz，能记忆10个频道；其搜索速度很快，大多数情况下即使不保存频道，我们也能很快调整到需要的频率位置，同时也可通过对搜索灵敏度调整进行微调。



“FM Tr”键，富有特色的电台功能。

MH-328最大的特色莫过于其电台功能：在音乐播放状态下，只需按住“FM Tr”键2秒，即可把正在播放的音乐利用FM调频频率广播出去，通过周围的其他FM收音机接收并播放；此时耳机将不再发声并作为天线使用。这一功能大大扩展了播放器的应用范围，无论在汽车上使用，还是朋友间共享音乐都很方便。该功能使用时会自动覆盖地方电台的信号，使用距离大概在2～3米范围，效果相当不错，也不会影响使用范围外其他收音设备的正常工作。



适合长时间使用的电池系统

MH-328搭配的耳机效果一般，目前一些网站评价的“基本和森海塞尔MX300水准齐平”似乎有些言过其实。对于音质有较高要求的用户，我们建议还是另行选配耳机。值得一提的是，它随机提供口香糖锂电池及充电器，容量为1350mah。该电池使用寿命较长，一次充电完成可连续播放近8个小时（实测），令人满意。播放器在Win2000/XP下无需安装驱动，并能作为闪存盘使用。



工程师点评

Datum MH-328给我们留下了不错的印象，无论品质还是功能都达到了较高水准。不足之处在于没有提供线控器，这对一款高端的MP3产品是不小的遗憾，希望能在随后产品中加以弥补。

自由的权利

关于3721实名插件的不完全调查

■本刊记者 司马平安 冰河

"你有权保持沉默，如果你放弃这个权利，那么你所说的话将在法庭上作为你的供词。"

经常看美国警匪片的读者都知道，上面这句话是美国警察在逮捕疑犯时必须要先履行的手续之一，如果没有这个事先的权利声明，疑犯当时所有的言论都不能作为法庭审判的证据。这个看似多余的规定，其目的是为了让疑犯明白，在整个办案过程中他也有自己的权利。近些年来，我国的司法机关在办案过程中也引入了这项制度，"有权沉默"代替了"坦白从宽，抗拒从严"。

于是我们开始思考，沉默是什么呢？

沉默是一种自由。

一 赶不走的司机

世界上任何一个地方的自由都是相对的，你绝不能自由地杀人，不能自由地抢东西，不能自由地欺骗、凌辱妇女、儿童，甚至不能自由地随处吐口水……但你绝对可以自由地选择自己的朋友、选择自己喜爱的商品、选择你可以享受的服务……

比起现实世界，网络给人们的生活提供了更大的自由空间。咨询网站中各种信息的掌握、论坛里的胡言乱语，即时通信软件里不知名的朋友……真不知是哪个聪明的家伙竟能想出用“冲浪”这个词汇来形容我们的网络生活，每当我在网上飘来荡去的时候，似乎都能感到清新自由的海风。

可是如果有人破坏了你恬静中的自由，你会怎么样呢？

这就难怪为何近一段时间会有如此多读者来信，向我们申诉一家企业给他们的上网带来了烦恼。

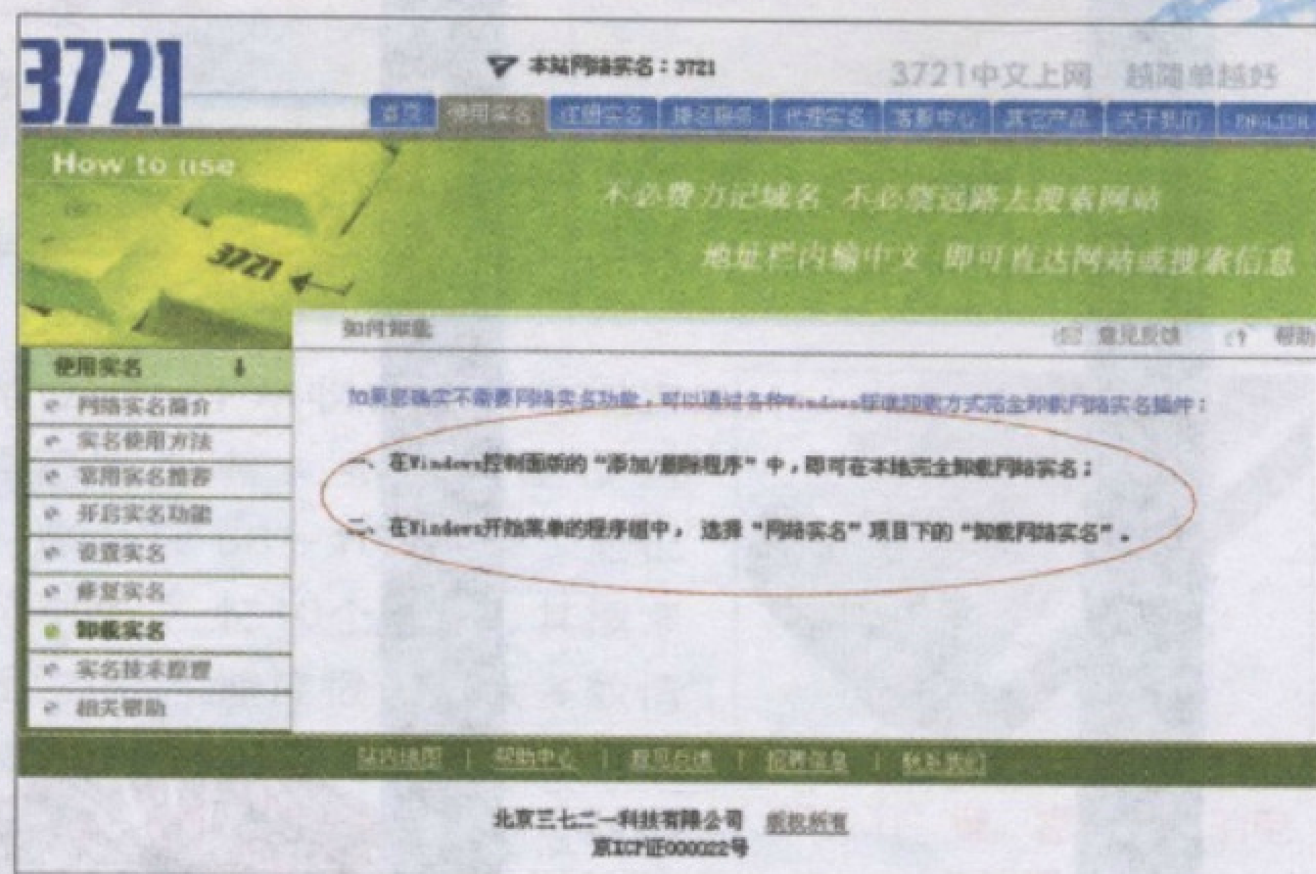
譬如以下的这封信，读者首先便质问：“连疑犯都可以被告知自己究竟拥有什么权利，而我们这些号称为上帝的消费者，却根本不知道自己有什么权利，或者说，根本没有什么权利。这是为什么呢？”

他向我们呼救，是因为一种号称“不管3721，直接中文网上行”的中文实名上网插件。除他之外，我们还收到了大量类似的信件。所有来信都直指一个相同的名字“3721”。由于大多数读者的来信大同小异，而所采用语言又相对过激，在此我们就不全文转载他们的来信。但需要说明的是，我们在阅读了这些来信，并思考是否应该就此事写出报道之前，我们还在网上展开了调查。结果是在各大论坛上见到众多关于3721实名上网插件的帖子，内容无外乎“如何完全卸载3721插件”、“如何屏蔽要求安装实名插件的弹出网页”等，这些内容让我们决心一定要向读者揭示其中的种种问题。

接下来我们不妨首先了解一下3721实名插件的工作原理。

3721的实名上网插件是一种旨在方便不熟悉英文的网民自由浏览中文网页的网络软件。按照3721公司下载网页上的描述：“网络实名是新一代互联网访问技术。安装网络实名插件后，就相当于为浏览器扩充了新的实名上网功能。用户在浏览器的地址栏中，使用网站、企事业单位、商标、产品等的中英文名字就可以直达对应的网站或网页，无需再输入复杂难记的域名、网址。网络实名实现了对浏览器功能的扩展，是操作系统的一部分，无论用户是否上网，网络实名插件都会与操作系统一起运行。”用户可以通过访问3721公司的网页或其合作网站，从而下载其实名上网插件，实现中文上网。

看到此处，我可以肯定地告诉你：中文上网对于我国这样一个非英语系的国家来说的确是应该发展的实用



按照3721提供的删除方法根本不能删除其插件。

技术之一，虽然3721不是这项技术的独创者，但我们仍然鼓励它，并希望它可以在关键技术方面取得突破性进展。但我们不愿意看到的是，有人利用技术或资金搞所谓的“圈地运动”，即用强迫性手法，拉住更多人采用他们的服务，读者投诉的正是针对这一方面。就是我们提到的强制性使用的问题。

因为既然有用户用起来不甚满意，他们当然应该可以选择不用。但消费者的投诉信中不断强调，3721的实名插件是一个无法被卸载的软件。即使按照3721公司给出的说明，在“控制面板”中的“添加/删除程序”中将“3721实名上网软件”相关选项删除，但是一旦重新启动电脑，就会发现实名插件又出现在程序列表当中。一位读者在投诉信中对此做了非常有趣的比喻：“本来我到哪条街都是自己开车去的，但是架不住总有人在耳朵边宣传，说雇一个司机好啊，省心、方便，不用记乱七八糟的门牌号码，到哪里去只要说个大概情况，连停车位都不用自己找啦。于是心一软雇了这位号称懂中文的司机，没曾想，这司机车开得慢不说，还经常把我的车开沟里去。我想干脆把这位司机请走，然后还是自己开车吧，却发现这司机的屁股已经粘在了座椅上，请不走了……”

软件能做到卸不掉赶不走，这几乎已经与烦人的电脑病毒类似了（事实上，也曾有某杀毒软件将其误认为是病毒的事件发生，而同类产品中的软件却都还没有“先进”到如此地步）。

那么究竟它能不能被当作是病毒？为此我们又联系了国内某著名杀毒软件厂商的专业防病毒软件工程师，在答应不透露姓名的基础上，他就记者提到的3721插件发表了以下看法：“这个软件的自我复制机理的确有些类似某些病毒。首先，它在设备驱动层加了保护，而且是boot时立即启动，即使在安全模式时也会启动。这个设备名叫

cnsminkp.sys，驱动程序位于windows\system32\drivers\cnsminkp.sys。一旦加载了这个驱动保护，是无法用普通的命令方式，即net stop cnsminkp命令卸载该驱动程序的。”

“你能肯定这是3721实名上网插件程序带来的结果么？”记者追问。

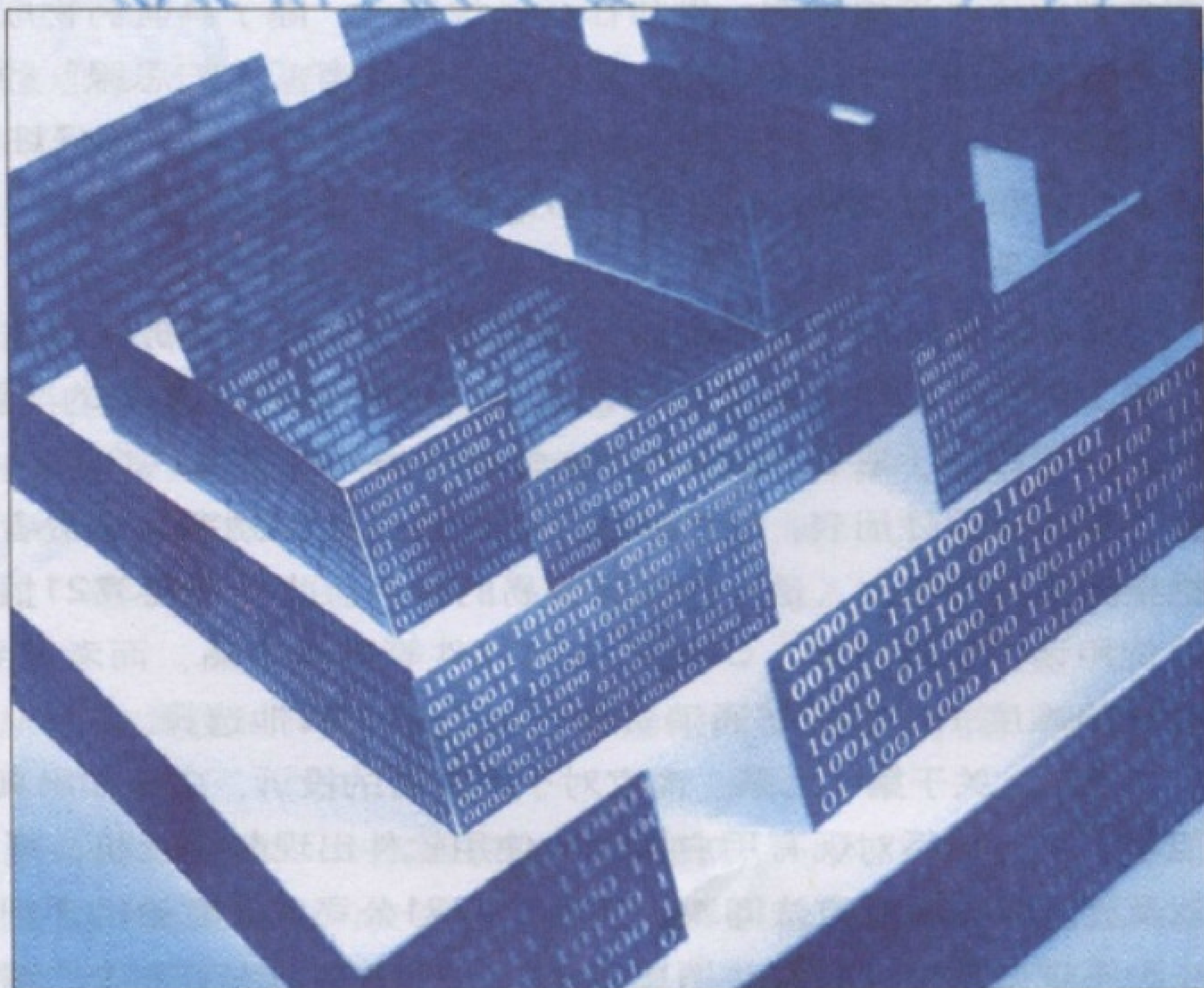
“我可以肯定，至少在刚才的电脑上所做的实验，是可以确定这个结果。你可以看到cnsminkp.sys的文件日期是2004年2月15日，这是才release出来的。我们已经知道问题出在这个cnsminkp.sys文件上了。”

“那么这个保护是如何生效的呢？”

“这个驱动会不停检测cnsminkp.sys以及cnsmin.dll是否存在，如果不存在，立即会重建这两个关键文件，并且不停检测service和software下面的注册表，确保cnsminkp这个服务参数保持和它的设置一致，如果被改动，立即会恢复成原来的样子。另外，还确保run里有cnsmin.dll。这种不停检测的方式，是决心要在内存和硬盘上驻留cnsminkp.sys和cnsmin.dll，由于它不停地检测，因此也会导致系统性能迅速下降。”

“那么我们能否说这就是一种病毒程序呢？”

“不能这么说，虽然它修改注册表，强行驻留引导扇区和内存的行为的确类似病毒，但它不具备病毒的自我传播性质，这是定义病毒的一个重要特征。因此虽然它是个惹人烦恼的软件，但的确不是病毒。就像某种程度上垃圾邮件同样起到了堵塞邮件服务器和邮箱的效果，但垃圾邮件也不能称作邮件病毒。关于这种软件，我们可称之为低烈度的广告病毒。就像每次打开网页要自动弹出的广告页面，也会占用系统资源，降低机器运行效率。它具有部分蠕虫病毒自我复制降低系统效率的特征，但不算完全的病毒。”



他的结论与我们的想法不谋而合，毕竟这个插件的目的不是为了损害我们的计算机。但对于那些会修改我们机器的注册表，并自动成为浏览首页的网站，我们是如何评价的呢？我们会说那些网站带有恶性代码，我们希望杀毒软件可以屏蔽它。为什么呢？因为它们侵犯了用户的使用自由。这也是为什么在今天插件如林的网络世界中，我们会对3721的插件格外重视的原因之一。我们报道它，也是希望可以借一个典型，让用户和读者对自己应该享有的自由和权利有所了解。

那么所谓自由的权利都包括哪些具体内容呢？

二 消费者的权利

《中华人民共和国消费者权益保护法》相关条款确定了人们的权利范围。

第二章第八条：消费者享有知悉其购买、使用的商品或者接受的服务的真实情况的权利。消费者有权根据商品或者服务的不同情况，要求经营者提供商品的价格、产地、生产者、用途、性能、规格、等级、主要成份、生产日期、有效期限、检验合格证明、使用方法说明书、售后服务，或者服务的内容、规格、费用等有关情况。

第二章第九条：消费者享有自主选择商品或者服务的权利。消费者有权自主选择提供商品或者服务的经营者，自主选择商品品种或者服务方式，自主决定购买或者不购买任何一种商品、接受或者不接受任何一项服务。消费者在自主选择商品或者服务时，有权进行比较、鉴别和挑选。

第二章第十条：消费者享有公平交易的权利。消费者在购买商品或者接受服务时，有权获得质量保障、价格合理、计量正确等公平交易条件，有权拒绝经营者的强制交易行为。

第三章第十九条：经营者应当向消费者提供有关商品或者服务的真实信息，不得作引人误解的虚假宣传。经营者对消费者就其提供的商品或者服务的质量和使用方法等问题提出的询问，应当做出真实、明确的答复。商店提供商品应当明码标价。

3721是一家股份制企业，它所提供的插件本应是其为达到盈利目的而向消费者提供的一种服务，因此它应该遵守上述相关法律条文。而事实上，其种种行为却与以上条文相悖。本刊记者为此采访了北京博华律师事务所的郑中涛律师和胡景辉律师，他为我们逐条分析了其中的问题所在。

首先是**第二章第八条**，这条法规保障的是消费者的知情权。商家在提供服务时，应提供服务的真实信息，包括给消费者可能带来的损害。规范的商品和服务都应该有这项说明。例如在药品说明上，除了具有药物成分和针对的病症之外，会说明可能的副作用，所以很多药都有“孕妇忌服”的字样。而麦当劳的热饮杯上，也会标明“热饮小心烫伤”之类的字样。而仔细阅读3721插件的服务协议和功能说明，仅仅是对3721各种产品的宣传和推销，没有任何对潜在损害的说明。

其次是**第九条**和**第十条**，保障消费者使用商品服务的自主选择权，而根据网络上消费者的投诉以及记者的查证，3721插件用常规的“添加/删除程序”是无法删除的，驻留的cnsminkp.sys和cnsmin.dll文件会自动恢复被删除的插件，除非修改注册表，清除系统下的文件。这就妨害了消费者更换服务或者拒绝接受服务的权力，是一种强制交易的行为。此外安装3721插件之后，就无法再使用诸如百度搜霸、CNNIC上网插件等同类商品，而考虑到3721插件卸载手段的难度，实际上普通消费者已经没有了其他选择。

第三，关于**第十九条**，商家对于消费者的投诉，应该作出真实明确的答复。但事实上，包括对现有用户投诉的使用软件出现频繁死机、系统缓慢的现象，以及无法依据常规方法卸载的问题，3721公司都没有给出详细说明。事实上是一种不规范的格式合同。消费者有权力提出撤销或者更改的请求。

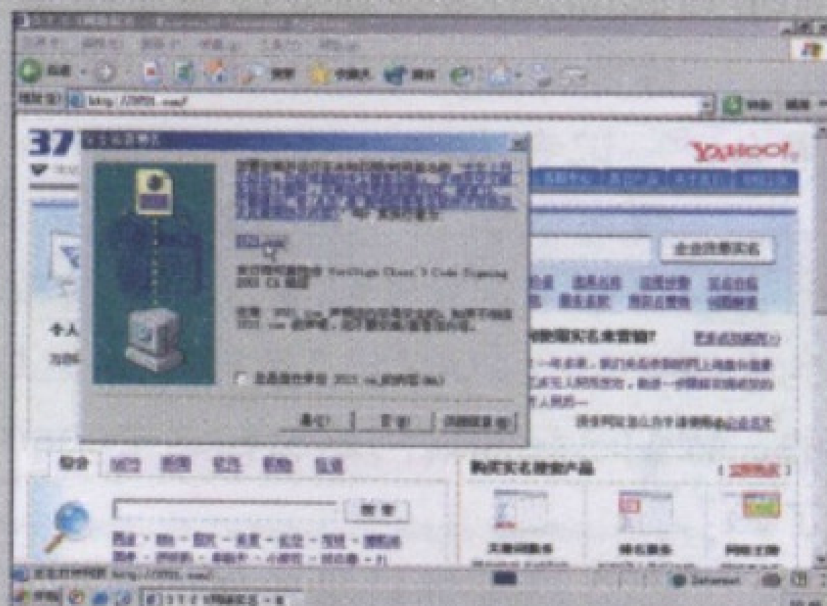
来自律师的分析清楚地点明了3721产品和服务的不规范之处，显然消费者有权力针对这些不规范之处维护自己的权力。事实上，2002年12月2日，北京大学计算机硕士技术程序员蔡建勇就曾经以3721软件侵犯消费者正当权益的理由向法院提起过诉讼，但遗憾的是，最终蔡建勇撤诉。为什么看上去明明占据道义的一方却没有获得法律的支持，郑律师就记者提出的问题给出了答复。

“虽然3721插件有种种不规范，但是要衡量它造成的损失却很困难。因为它不像刑事案件中的行为，对人身权益和社会有明显侵害。例如安装插件之后造成系统缓慢，容易死机，但是除非造成有形的损失，比如丢失重要数据等结果，而且这个结果还要和使用3721插件有明确的因果联系，成为证据，才能在法庭上支持诉讼请求。现有的情况是消费者无法对3721插件带来的损失作出有形的估量，而即使消费者胜诉，此类案例中法律也只能要求商家给消费者带来的直接损失进行赔偿，这是难以进行诉讼的首要原因。”

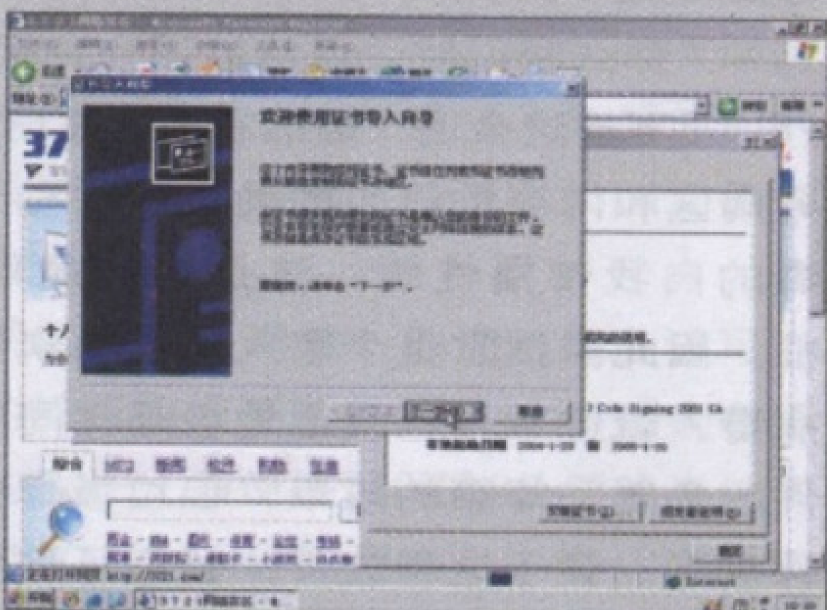
其次在于诉讼双方事实上的不对等地位。现在习惯将消费者称为商业纠纷中的“弱势群体”，就在于诉讼成本对于双方的经济意义具有显著不同。对于一个企业来说，他们可以聘请常年的法律顾问，指派专人来应付此类纠纷，并不会对他们正常的经营有太多妨碍。而对于单个消费者来说，不熟悉法律程序、搜集举证困难、缺乏必要的时间和精力都是难以逾越的门槛，如果要聘请专业律师，那么费用对于普通消费者来说，就此类的诉讼也是很不经济的。

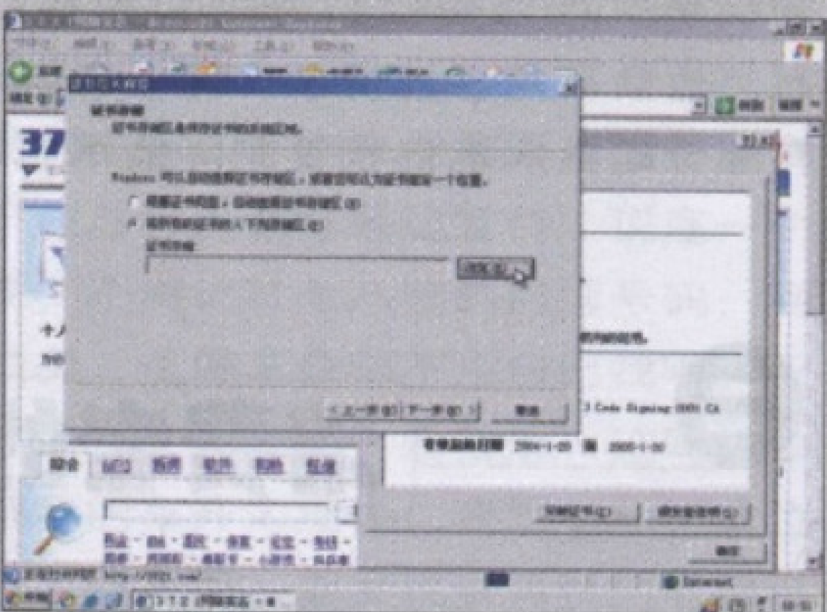


Windows XP系统中防止实名插件打扰的办法（以下为未安装插件时的应对方法，如已安装，除非对注册表大加修改或重装干净系统，否则无法防止打扰）：









此外，衡量一个行为的真实经济成本，不仅仅要看他为此付出了多少时间、精力和费用，还要考虑他所付出的时间、精力和费用如果使用在别处，能产生多大的收益。有个例子说盖茨如果不慎将一张5美元的钞票掉落，他可能都不会弯腰去捡，因为在弯腰的这1秒钟里，他财产的增值不止5美元，说明的就是这个道理。对于普通消费者来说，将诉讼的时间、精力和费用放到别处，可能产生更大的收益，毕竟3721插件带来的所谓电脑运行效率的下降，难有明确的证据量化经济损失。因此即使消费者提起诉讼，也很有可能败诉，所付出的一切都没有收益。在面对如此的经济成本和风险面前，大多数消费者最终放弃了诉讼，而改之以在网络和媒体上采取不用花费成本的抨击。"



的确，有上述理由，消费者目前的行为也都在情理之中。只是消费者就真的没有权力拒绝3721插件的服务了么？在此我们给出消费者恢复自己行驶正当权利的简易方法。注意，我们仅仅是给出了一个行为的选择，至于消费者如何处置3721插件，需要消费者按照自己的意愿决定。

如果使用的是Windows XP系统，那么可以通过导入"不信任证书"的方法来拒绝3721插件（在读以下文字时，请参考左图）。方法如下：

1.当出现询问是否安装"中文上网升级包"时，点击软件的发行公司"3721.com"，会出现3721关于此软件发行证书的说明。

2.点击"常规"选项中"安装证书"，出现"证书导入向导"。选择"下一步"。

3.选择"将所有证书放入下列存储区"，并点击"浏览"选项，出现证书选择的存储区。

4.选中"不受信任的证书"，然后确定，完成证书导入。

此方法可以完全拒绝弹出询问安装"中文上网升级包"的骚扰，虽然每次会出现"当前安全设置禁止运行该页中的ActiveX控件，因此该页可能无法正常显示"的提示，但不再会出现因为弹出询问而造成的网页显示缓慢，至少解决了一部分问题。

如果使用的是Windows 98/Me/2000系统，可通过选择"受限站点"的方式来解决问题。

1.选择网页工具条中"工具"的"Internet选项"。

2.选择"安全"选项中的"受限站点"，并点击"站点"。

3.将"中文上网升级包"的下载地址添加到受限区域中，然后确定。

此方法的缺点是必须针对每个提供"中文上网升级包"下载服务的网站进行手动添加，由于3721网站的合作网站众多，这的确是个繁琐的工作。而且3721网站还经常变更自己的下载地址，例如最新的升级包下载就是来自于一个名为"wangluoyouxi.com"的地址，可绕过通常的屏蔽手段。

此外，有关专家还给我们提供了通过修改注册表来拒绝3721插件服务的方法。

用注册表编辑器regedit打开当前注册表，在路径为HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Internet Explorer\Extensions\{5D73EE86-05F1-49ed-B850-E423120EC338}中修改一个名为CLSID的项，双击打开之后，将其中的内容删除。然后保存退出。这样虽然每次cnsminkp.sys和cnsmin.dll仍会扫描注册表，因为相关插件的键值已被修改，它会认为这个事实上已经失去作用的键依旧存在，就不会再从备份中安装。

以上方法只是对目前3721所推出插件有效，而如果以后出现升级改进版本，或者遇到其他公司推出的类似"服务"，读者可能还需要掌握更多有关操作系统的专业知识。

写到这里记者不禁想起了其他那些提供插件的网站、公司。其中有不少都是集中在搜索服务方面。纵观这一领域，真有"眼中战国成争鹿，当今天下孰卧龙"之感慨。

不过，首先映入眼帘的竟是一连串的官司。



法院是第一战场

时 间	原告方	被告方	诉讼理由	结 果
2002年12月2日	蔡建勇	3721公司	电脑软件侵权	撤诉
2003年8月15日	世纪精剪	3721公司、名剪天下	知识产权侵权	庭前和解，赔偿40 000元
2003年9月4日	中科院网络中心	3721公司、周鸿祎	名誉侵权	胜诉
2003年10月10日	广东互易	3721公司	合同纠纷	待定
2003年9月23日	百度	3721公司	不正当竞争	胜诉
2003年10月20日	百度	3721公司	不正当竞争	胜诉
2003年12月	史文全	3721公司	电脑软件侵权	待定

一年之内发生了这么多的法律纠纷，这在中国的IT业内实属罕见。我们可以看到，除了第一桩和最后一桩纠纷发生在消费者和企业之间，其余的都是企业之间的纠纷，其中又以百度依据《反不正当竞争法》，控告3721公司在其软件中加入恶意代码屏蔽己方软件产品而最为瞩目。诉讼的焦点集中在和IE网页的地址栏资源有关的“寻址”软件上。IE的地址栏只有唯一——个，而无论3721、百度、新浪……都推出了自己的标准，作为引导网民游览网络的唯一路径，可以说谁抢占了地址栏，谁就获得了最大的资源。有专家分析这个市场在几年内预计最少能达到10亿元人民币左右的规模，而随着国内互联网行业的快速发展，这个市场还将继续扩大。因此在一年之内，做为寻址软件的市场先入者，3721短时间遭遇如此多的诉讼，一方面说明有更多的企业把注意力和资金投向了这个领域，另一方面也说明这个市场的竞争还处在非常混乱无序的阶段。百度与3721之间的诉讼虽然已经以百度胜诉而告终，但地址栏之争才刚刚开始。

引起我们注意的是，就在百度诉3721不正当竞争胜诉后不到2个月，3721公司便以相同的理由状告CNNIC。令人不解的是它在以CNNIC的插件中存在屏蔽自己的插件为由将CNNIC推上了法庭的被告席的同时。它本身所提供的插件还在屏蔽着包括CNNIC在内的其它诸多别家搜索服务的插件。

对于此案，法院至今仍未判决。而我们所采访的律师给出了较为一致性的意见。他们从法理角度来谈，指出由于CNNIC不是一个商业性的盈利组织，而是政府下属的管理机构。它与3721公司和百度公司这种企业性质不同，企业之间可以存在商业竞争关系，而企业与管理部门之间并不存在此种关系。因此3721公司仿照百度那样依据《反不正当竞争法》提出的诉讼，尽管法院先行受理，但事实上由于申诉方的诉由不成立，因此法院极有可能当庭驳回上诉。对于律师的看法，我们仅能作为参考，但我们相信诉讼双方对未来的结果，都早已有了适当的心理准备。

然而既然这场诉讼明显是一场没有结果的官司，那么3721公司为何还要耗费时间和资金来进行诉讼呢？“诉讼有很多目的，有些时候，也并不是为了追求一个胜利的结果。”办案经历丰富的律师意味深长地回答。

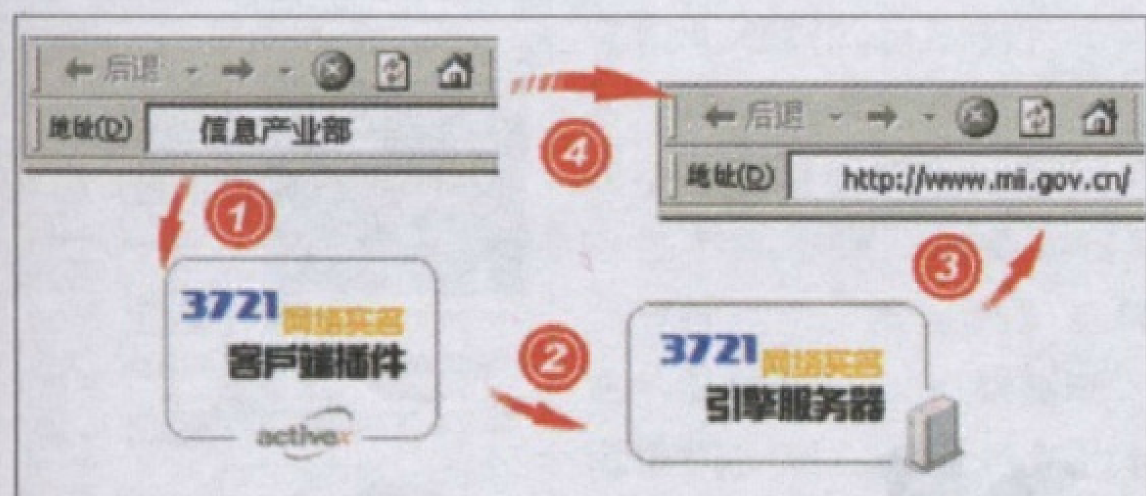


用户习惯与国家安全

其实，3721与CNNIC之间的矛盾由来已久。根本原因在于两者提供相似的服务。最激烈的事件发生在2003年，事件的起因是北京3721公司负责人在成都、北京等地公开发表CNNIC是“非法机构”的言论。对此不符事实的言论，CNNIC的法人单位中科院计算机网络信息中心将3721公司以及负责人告上法庭，要求其道歉并且赔偿20万人民币。因此CNNIC的身份是否合法成为这起诉讼的关键。通过审理法院认为：CNNIC作为互联网的管理与服务性机构，1997年其依据国务院信息化工作领导小组办公室及中国科学院的授权，由中科院计算机中心组建并管理，经公安部门同意刻制公章，并履行相应职责。最终CNNIC的胜诉再一次明确了自己的“官方”身份。而有些人对于这一领域是否需要国家的相关部门进行管理还持着不同的意见。就此问题，本刊记者在随后的采访中了解到了“管”的必需，特别是因为有关地址资源的问题已经上升到了国家安全的问题。

专家指出，在互联网产业领域，政策、法律的出台滞后于技术的高速发展是一直存在的问题。例如在我国域名产生于上个世纪80年代，在90年代以后才逐步纳入管理范围，2002年才正式颁布域名管理办法，当时域名的发展就已经参差不齐，许多问题需要多方面协调。而现在关键字寻址技术也面临同样的情况。

而对于关键字寻址技术为什么需要相应的政策出台以进行保护呢？我们可以思考，当我们浏览网页的时候



是会输入诸如：196.874.78.82这样的IP地址呢，还是直接输入www.sina.com这样的域名呢？现在又有了关键字寻址技术，使我们直接输入搜狐、新浪、魔兽中文网等字样，便可以直达我们要去的网站。对于我国这样一个非英语系国家而言，这项技术有着极为重要的意义。因为随着它的推广与普及，有大量的用户已用它作为自己寻找网站的唯一手段（这项技术包含精确定位和模糊查询两方面）。这就使得中文实名渐渐和域名地址一样变成了一种资源。而谁才能拥有这种资源呢？只能是国家，这就好像手机号码，电话号码一样虽然我们是从不同公司得到的号码，但实际上所有号码都是属于国有资源。

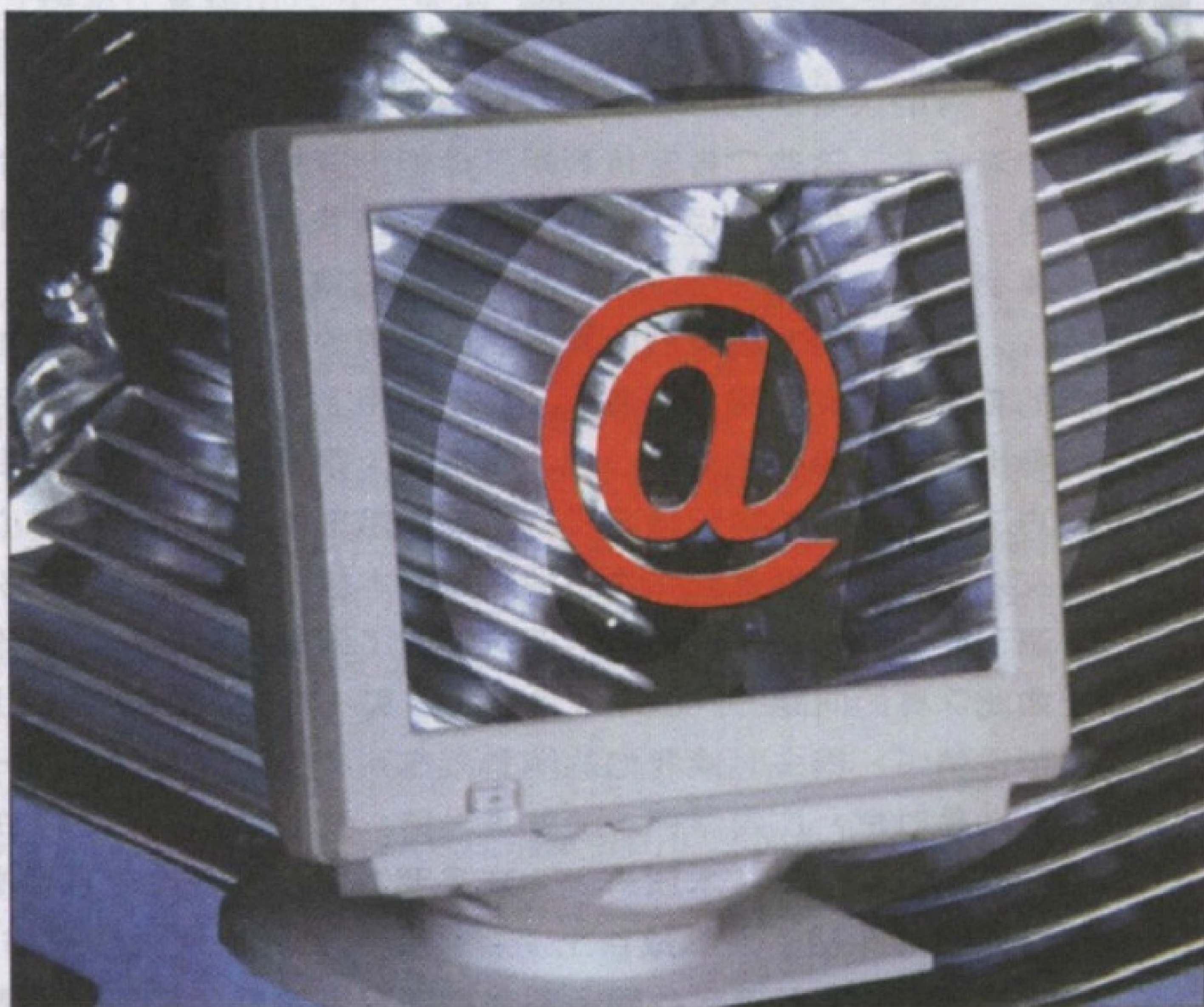
此外，我们从3721公司主页提供的其产品技术图中（如上图）可看出，现在用户在使用实名地址服务时都要经过企业的服务器二次中转，这就产生了隐私泄漏的可能性，从小的方面来看，一个用户浏览了哪些网站都会被记录，而从大的方面来看，当这个服务器发生问题的时候，我国的网络极有可能因此而瘫痪。正因此，在2003年4月15日，由CNNIC发起，在搜虎、网易、腾讯、百度等公司联合响应下才出台了《关键词网络定位服务解析协议规范》，这一规范规定了关键词的结构、语法等具体的技术标准。

诚然，国家有关法律法规的出台会给某些企业带来一定的问题，但是从国家的角度出发，我们还是希望相应的政策可以更早一些出台。中国社会科学院知识产权中心研究员唐广良告诉记者：“因为一开始就没有一个权威部门来统一协调，导致现在中国市场上出现了两家提供同一类型的服务，将来在协调的时候，即使有关政策出台，必然会涉及某一家服务必须停止这样的问题，不管哪一家服务被停止，原来提供这种服务的服务商本身的利益会受到损害，已经申请相关服务的那些企业利益也会受到一定程度的损害。”

作为一个企业，3721是第一个推出中文实名服务的公司，占有绝大部分市场份额，而今天它却不得不身处窘境。我们该如何客观看待已发生的问题呢？有关方面专家告诉记者，从另一个层面来说，法律的管制和创新又是一对似乎永远无法化解的矛盾。新经济在很大程度上是由创新来驱动的，而这样的创新通常是由某家公司来进行，这就使得这些公司可能具有天然的垄断性。最明显的例子莫过于微软公司。微软早年推出Windows操作系统，作为一个普及的图形化操作系统，Windows的诞生大大降低了用户使用电脑的难度，也使得微软公司在推进整个电子信息业发展的历程上功不可没。但同样是因为Windows操作系统的出色表现，使得微软公司在同类产品市场上处于绝对的垄断地位，利用这样的地位，微软成功的压制了后来的竞争者，也多次因被控垄断而被送上法庭。而如今的3721也面对着类似的局面。专家也同时指出，我们不能单纯地指责先行者，只有当法规规定了市场规则，所有竞争者的利益才能得到有效保证。此外，对于创新的东西，属于国家应该管的范围之内的，是跟纯自由竞争的领域是不一样的，比如说3721这个公司，他在国内作的比较早，应该说在普及这个概念也是有贡献的，但是当这种方式资源性越来越明显的时候，这个来讲，已经超出了他的范围了，已经和他代表的性质不相符合了，这个时候我们不能因为要尊重他的在先性，而要丧失，或者舍弃，或者损害公共利益，毕竟我们考虑问题还是要基于公共利益的角度。如果不准别人介入，不准政府管理，那么它就会在这个领域形成一种事实上垄断性的管理。

最后，信息产业部电信研究院通信政策研究所所长陈金桥再次肯定：“我们首先要尊重在互联网上传播的自由创新的精神，因为这个精神创新的动力是互联网产业发展的一个动力，创新的一个源头。我们任何制度的规定不能扼杀这种创新。但是就创新本身来讲，技术创新，或者是通过技术创新获得市场份额以及在市场上保持领先的一个态势，不能成为它压制后进入者、追随者、模仿者的一个理由。如果它作为一种工具来做这件事情，那么我们管制部门就应该介入。”

所以，我们写3721的问题不仅仅在于这一家企业的功过得失。而是希望：用户的电脑中能多一些“绿色”的产品，中国的IT行业中能少一些“伟大”的事。



挂头卖肉文后

■本刊记者 龙猫

前言

我们在今年第3期杂志《专栏评述》栏目中，刊登了一篇名为《挂狗头，卖？肉》的评测文章。在该文章中，我们以"爱普泰克网e拍"这款产品为例，对目前电子产品中普遍存在的夸大和不当宣传进行了披露和分析。文章发表后，在读者和行业中产生的影响之大是我们当初没有预料到的。在《大众软件》论坛和诸多专业论坛上，许多读者也就此文章展开了讨论，新浪、搜狐等网站也纷纷对此文章进行转载。于是就有了我们今天的这篇后续报道。按照我们原来的意图，这篇文章是计划安排在《读编往来》栏目中的。然而经过编辑部再三考虑，最终决定把这篇后续报道安排在《专栏评述》中。在这短短两页中，不仅包含了读者对目前一些电脑产品广告宣传方式的的不同认识和看法，也包含了我们在"挂"文中未曾纪录下的一些深深的思考。

一

在我们收到的数百封读者来信和从论坛上收集到的上千条读者留言中，我们发现其中绝大部分的读者所表达的更多的是一种发自内心的愤怒和谴责。读者的反响甚至超出了我们的想象。有的读者认为："目前许多消费类电子产品的宣传定位是那些不会上网和不看专业杂志的中老年人，这些广告宣传利用了他们没有相关专业知识的弱点，在一定程度上误导了他们的消费。"还有的读者说："当初为了支持我国企业，我花了1560块钱买了一个网e拍，说句深有体会的话，真是后悔没早点看到你们这篇文章。"

除去这些言辞激烈的发泄愤懑之情的来信外，也有一些读者也对这一现象提出了相对理性的看法。如有位网友写道："商家利用了人们贪图小便宜和支持国货、幻想可以拥有一台能拿得出手的数码类产品的心理，缔造一个跟日本电子产品齐名的品牌。但幻觉是短暂的，一旦用户了解了产品的实际情况，幻想破灭带来的则是深深的伤心和对国货的不再信任。"另一位网友则说："问题是现在许多消费者基本属于'菜菜鸟'级别，对什么都似懂非懂，信息只能来源于广告。我的一个朋友的新机器出了问题，我问他的操作系统是什么，结果他说'不要问我如此深奥的问题'。恰好他最近也想买一台XX拍，说电视上说得如何如何好。我只是说，你知道详情吗？很多时候我们的消费者在购买数码产品时不是一种理性消费，而是盲目追赶时髦。什么是时髦？广告做得多的就是时髦！我们的消费者也就在这时髦的云里雾里，被弄得晕头转向！所以我觉得从本质来说，还是要靠咱们消费者自己提高自己的知识水平。"

来信和帖子虽然成百上千，但是所要表达的内容都与上者大同小异，我们就不一一列举了，实际上很多读者的网上留言言词相当偏激，有的几近辱骂和人身攻击——诚然，在网上用虚拟身份一逞口舌之快不需负什么责任，而消费者的一些观点也的确"朴实"简单。可是大家


许多网站对"挂"文都有转载。


某网站对网e拍的评测多为溢美之词。

想过么，消费者为什么会对这样的现象如此不留情面？如果消费者没有过上当受骗的经历，他们会有如此激烈的反映么？

透过读者的来信，我们很容易看到这个行业间存在的一些不容忽视的问题。有位读者说："现在不要说电视广播如何如何，就是在专业杂志上，也有太多的枪手文章，优点永远是主流，缺点永远是不疼不痒。消费者得掌握多少专业知识才不会受骗？"另一位读者的发言则很具有代表性："《挂狗头，卖？肉》这样的文章很多杂志不是没有水平做出来，而是没有胆量发表。说实话，现在的某些媒体因利益驱动，不知平添了多少枪手、炮手，扰乱了消费者的视听，丧失了独立公正的话语权，现在这一风气也传染到IT行业里来了。"

虽然这几位读者所分析的情况未必准确，但也反映出，当大家都在指责行业存在的问题时，理应起舆论导向作用的媒体是不是也该负些责任？而媒的责任是什么呢？一位读者带着怀疑地口吻质问我们：现在浮夸广告那么多，你们一家媒体写这样一篇文章，批评了一个产品，又能起多大的作用呢？

我们相信，持有这种观点的人恐怕还不在少数。世界上没有一次就能结解决所有问题的灵丹妙药，媒体的一次两次报道也不是万能的，但媒体的作用是要凭借自己独立的话语权，如实地反映事实、不断地引发人们对事实的关注，起到舆论监督的作用。而这才是我们撰写这篇文章的真实意图。

二

非常有意思的是，在我们发表了那篇文章后，也有人提出了相反的意见。一家网站刊登文章对我们的观点提出了质疑。文章作者说："产品评议的宗旨在客观、公正，两位记者在产品分析方面体现了这一宗旨，但在产品议论方面有失偏颇。既然二位肯定了'网e拍'硬件指标比其它单一功能的摄像头要高得多，其画质和流畅度还算能让人接受，也承认了'网e拍录音笔、读卡器、视频播放器的几大功能'，那么，'网e拍'就并非两位记者怀疑的'挂羊头卖狗肉'？'网e拍'是性价比适当的大众消费的多功能数码产品。"事实上，我们欢迎这种不同的声音和讨论。我们的目的不是要和某款产品过不去，也不是要刻意批评某一厂家，而是希望用客观的手段为读者选出最具性价比的产品，我们关注的一直是这样一种现象。另外"挂"文中已经提过，功能的实现和实用之间的差别决不仅仅是一个字而已。

前段时间爱普泰克又推出了新产品DV6000。由于我们没拿到产品，而且篇幅有限，所以只从该产品的广告和一些参数上对这款新产品进行一些客观的分析。

和我们评测过的DV3000相比，该摄像机增加了闪光灯，插值像素增加到400万，但实际像素仍为200万，且感光元件依然是CMOS。数码变焦增加到了4倍，但仍不具备光学变焦；它增加了MP3功能，最高摄像分辨率达到了VGA（640×480像素）/10Fps，64M MMC卡约可摄录5分钟。同时，它的售价也随之提升到了2380元。它的插值像素虽然提高了，但由于实际像素没有变化；数码变焦倍数从DV3000的2倍提高到了4倍，但不具备光学变焦；摄影分辨率有所提高，在640×480的分辨率下帧数为10Fps，64兆存储卡能摄录5分钟；闪光灯和MP3功能是它新增加的实用性功能，会有多少用户拿摄像机来听音乐还很难说。


DV6000的广告，号称可输出3平方米的画幅。

再看DV6000的广告，其中强调的一个卖点是用该产品拍摄的图片即使放大到3平方米画质依然清晰。如果严格按照像素和分辨率计算输出尺寸，最清晰分辨率下400万像素输出的最大尺寸约为7-8英寸，与3平方米的尺寸相去甚远，如果要输出到3平方米，分辨率将有很大的牺牲。

这款新产品是好是坏，我想消费者自会评说。

三

我们在"挂"文中就再三强调，网e拍只是一种现象中有代表性的一个案例。今天我们这一次报道让消费者了解了一款产品广告背后的技术本质，可能明天又会有另外一款电子产品被用另外的炫目手法宣传，并大量地摆上货架，它可能换个名字，换种形式，继续扮演这样一个角色。一些厂商利用大量的技术概念和技术术语来引导缺乏专业知识的消费者的消费选择，这样的作法在各种消费品广告中都很常见。这样的广告并不能算是虚假广告，因为广告中提到的功能的确能实现——这正是其广告的巧妙之处，然而就像"挂"文中所说，"实现"和"实用"之间的差别决不仅仅是一个字而已。消费者自身专业知识水平不高，更使目前广告宣传中存在的不合理现象在很长一个时期内都难以杜绝，所以对消费者来说，用专业知识和科学的消费理念来武装自己，才是保护自己权益最有效的途径，而我们的专题栏目，也会一如既往地从真实、客观的角度出发，为读者报道IT业内的各种现象。

如果说"挂"文是对一种现象的揭露，那么这篇后续报道中来自消费者们或者愤怒、或者感伤的言语，则给仍在利用所谓高科技概念进行广告炒作，误导消费者的厂商敲响了警钟——如果连消费者的信任都失去了，还有其他可失去的东西么？

欢迎大家为记者组提供新闻线索。我们的电话是：010－88118588－1251/1253/1281/1243/1250/1242/1231，电子信箱：911@popsoft.com.cn。

PC MAGAZINE

2004年03月10日



最近一段时间以来，与信息技术有关的一系列立法，比起从前那个备受争议的"数字千年版权法案"(DMCA)，更让IT界和法律界陷入一团混乱之中。这其中的代表作是近日欧盟通过的一项号称"核武器级别"的信息技术法律保障法案。该法案极大地拓展了数字知识产权的外延。为此，来自欧洲各个城市的大约50个自由团体联合起来，向欧盟当局抗议该法案的实施。尽管如此，此项名为"欧洲联盟知识产权保护指导性法案"的法律在3月8～11日，逐步在欧盟的各个成员国推广实施。自由团体的领导者们认为，这项法案的真实意图是旨在保护各大唱片制作商和影视发行商的利润，而不是保护什么知识产权。而警方被赋予的新权力使得他们可以不经事先通知，而突击搜查任何被怀疑通过P2P方式传播音乐和影视文件的个人家庭。毫无疑问，这是一个以法律的名义出现的危险的开始。

CNET.com

2004年03月09日



如果你即将参加一个关系到软件业未来发展的研讨会，不知道你认为谁对这个话题有最大的发言权。盖茨？也许是。不过作为甲骨文公司的前总裁——Ray Lane，当年顶住压力重新对甲骨文公司进行定位，从而一举确立公司在数字时代的优势地位。而退休之后的Ray Lane现在又掌握着硅谷地区最重要的投资基金，因此无论从哪个方面来说，他的发言很大程度上决定着硅谷软件业乃至全球软件业的未来走向。最近在旧金山召开的软件行业2004年年会上，Ray Lane发言认为，硅谷的软件业正在逐步由以创新为目的的技术导向型向着以盈利为目的的商业导向型转变。技术创新的本质意义正在被其商业应用价值所覆盖。但他强调，这并不意味着硅谷软件业的衰落，"既然我们已处在一个不同的时代，我们就要采用不同的方法"。他坚信，硅谷在30年内依旧是全球IT产业发展的源动力。

ZDNet

2004年03月05日



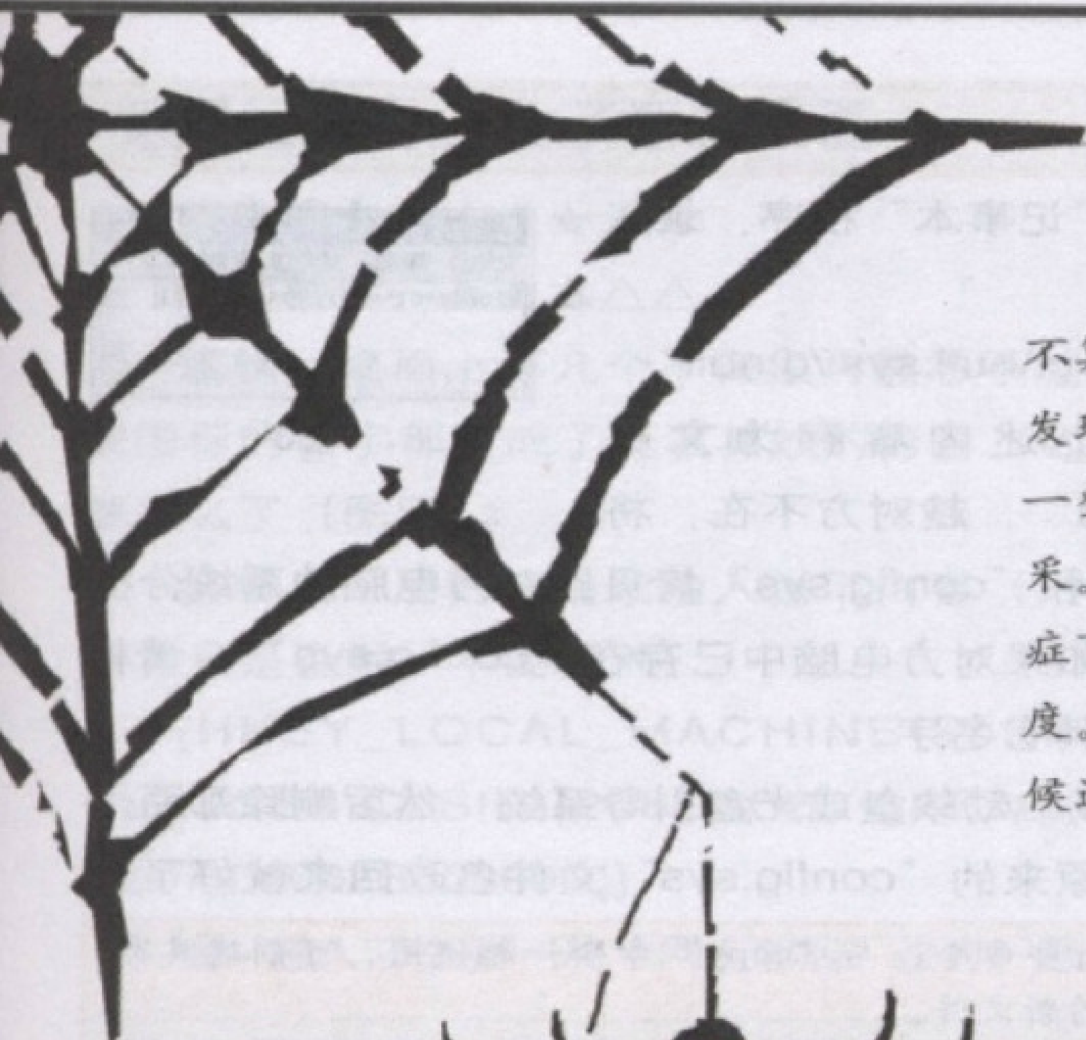
你对你盘子里盛着的究竟是什么肉产生过好奇？现在FoodExpert识别卡将帮助你实现这一想法。法国BioMerieux公司发明的FoodExpert识别卡可分辨出食物样本中的各种不同动物制品的成分。这种识别系统既可识别生肉，也可识别经过高温高压加工过的食物成品。该系统的主要部分是由一块由Affymetrix制造的，叫做"基因芯片"的DNA测试芯片。这种芯片可采集动物制品、人类食物或其他生物制品中的基因信息，然后与芯片内置的基因数据库相匹配，最终得出结论。类似的芯片可用来验血。该公司表示，有了这项技术，现在就可分辨出牛肉馄饨里面包的是不是牛肉馅，或者鳕鱼片是不是掺杂了其他的鱼肉等。该公司认为，这种识别卡的一部分功能面向普通消费者市场，而更大的商机则在整个食物加工业上。如疯牛病等许多疾病已对动物食品造成了感染，而这种卡则能在这些食物被人类或动物食用之前将它们检测出来。BioMerieux公司的医学事务部主任Christophe Merieux在一次会上说："我们的最新产品FoodExpert识别卡是食品工业的一项重要突破。通过提供各种检测，FoodExpert卡将提高食品的安全性，以此对人或动物的健康提供保障。"该识别卡可从33种不同原料中识别食物成分。今年下半年，该产品将在英国、荷兰和法国进行测试。

tom's hardware guide

2004年03月05日



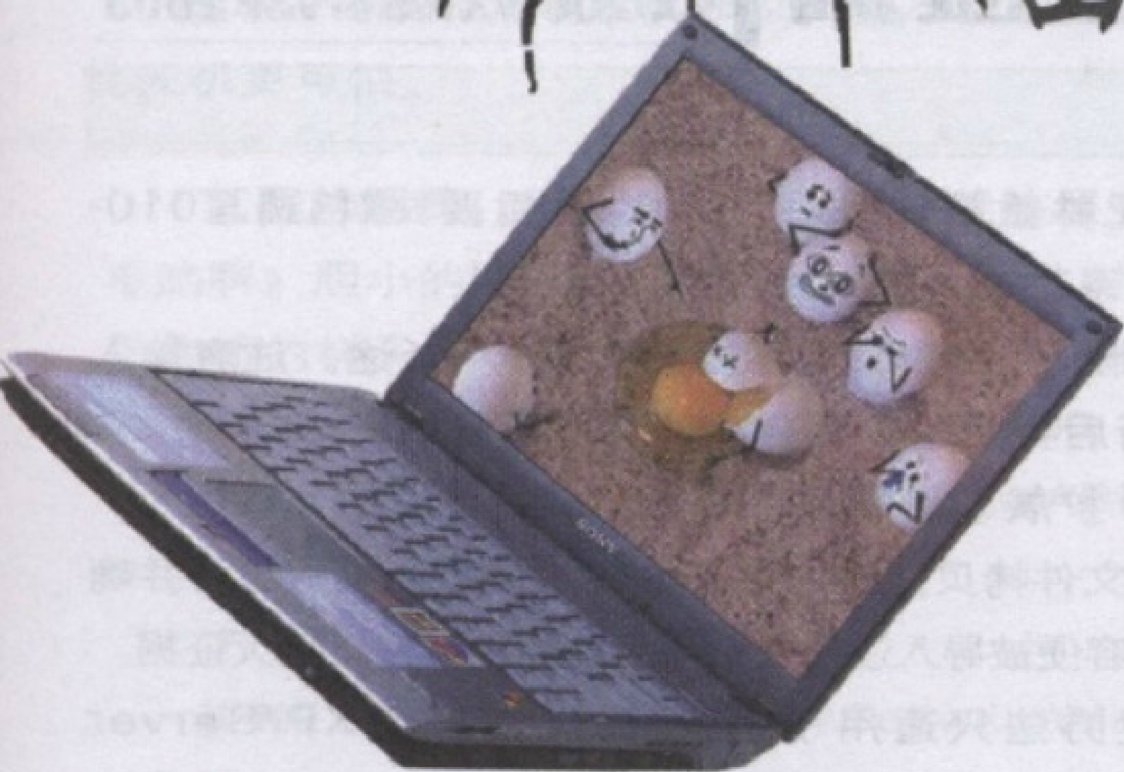
一种每天12小时围着你的脖子转圈，同时自动拍摄多达2000张周围环境照片的SenseCam被微软公司描绘成一本虚拟日记。该摄像机可对周围环境中的光线变化和物体的快速位移——甚至有一天将对一些极微小的动静，如心跳频率和皮肤温度的变化产生响应。同时它可与面部识别等其他技术结合起来，提醒佩戴者是否见过某人。当Lyndsay Williams穿过被雪覆盖的小路，路过商店的橱窗，或者昨天还在剑桥大学驻足的同时，她的SenseCam一路上也忠实地抓拍了几百张照片。当天晚些时候，Williams就可通过这些照片弄清楚自己把车钥匙放在哪，或者给她朋友看一件她在橱窗里看见的一件毛衣。一周或一个月之后，她可能会重新打开这些照片，找到她那天晚上最后攀谈的同事究竟是谁，或者想起那天晚上喝了什么酒。Williams和微软其他的研究者们向公司雇员和记者们不遗余力地展示着许多类似的充满未来气息的小玩意。微软研究院院长Rick Rashid表示，尽管微软研究院涉足的领域在今天看来都十分重要，研究者们仍然需要预见微软的开发者在将来几年需要什么。一些项目永远都没机会变成产品。



愚人节就要到了，还要准备捉弄一下你的朋友么？电脑上的整人软件不算少，大家平时就见过很多了，何必还在这一天拿出来露怯？万一对方发现后说：“这个软件我知道，老！”瞧你多没面子。今天我们教给大家一整套DIY方法，不但新鲜有趣，而且还可以展示一下你电脑高手的风采。所展示的方法由浅入深，请注意我们标识的整蛊威力和损害程度，对症下药，虽说这一天大家都不会太把被愚弄放在心上，但整人也要有个限度。特别是高损害度的方法，一定要事先准备好“解药”哦，说不定到时候还能上演一出英雄救美的好戏呢！



备战愚人节 整蛊DIY



■辽宁 乔珊



DOS整蛊篇

适用环境：Windows 9X

第一层境界：黑招给了你黑色的屏幕……

整蛊威力：★★★★★

损害程度：△△△△△

症状：受害者的电脑开机自检后便处于黑屏状态，只有左上角的光标闪烁。按键盘就会发出死机时才有的蜂鸣声，无法进入系统。不明真相的人说不定会格式化磁盘，重装系统……

想从容不迫地“干掉”对方的电脑，就要在自己的电脑上做好准备，最好先自己试验一下，然后准备好解药。一切停当以后，就要把握好对方不在电脑旁的机会，不要告诉我，她（他）连厕所都不去。

1.打开“记事本”程序或任意文本编辑器，录入以下内容：

```
@echo off
choice /c:& /n /S
```

2.将上述内容保存为文件“winstart.bat”，如图1所示，注意文件名及扩展名切不可写错。

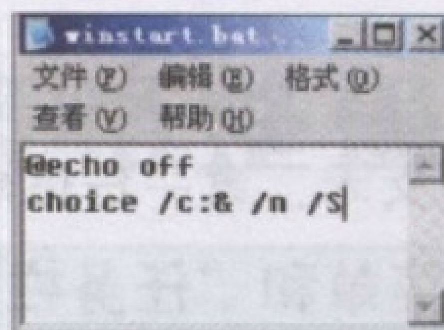


图1

3.伺机将该文件拷贝至对方操作系统安装目录中，如果原文件存在，覆盖即可。然后就等着看热闹吧。

解药：其实系统没有任何问题，只要你在按住Shift键的同时，按下7（&）键，马上就可以进入系统了。进入系统后再删除“winstart.bat”文件即可。方法虽然简单，但不要轻易说出来哦，先让对方解决中午饭再说，哈哈。

Choice：这是一个DOS外部命令，主要在批处理文件中起选择作用。此例中，参数“/c:”用于指定作出选择的按键，参数“/n”表示不显示任何提示信息，参数“/S”表示对大小写敏感。

winstart.bat：一个很特殊的批处理文件，它也可以被Windows自动执行。多数情况下某些应用程序或Windows会自动生成这个文件，一般来说，只要有“autoexec.bat”存在，这个批处理文件就没什么存在的价值，所以我们在上例中选择了覆盖。如果你实在不放心，也可以先将对方电脑中的这个文件备份，再进行拷贝。

第二层境界：我就重启，就重启，急死你！

整蛊威力：★★★★★

损害程度：▲▲△△△

症状：受害者开机后，电脑就不断重启，始终不能进入操作系统。这招厉害吧？想玩就看好了。

1.点击“开始”按钮，选择“运行”，在对话框中输入“command”并回车打开DOS窗口，然后输入：

cd\（回车，退到C盘根目录下）

copy con null.sys（回车，开始编写“null.sys”文件）

（直接再次回车）

^z（按F6键或Ctrl+Z键，屏幕上出现“^z”标志，回车以存盘）

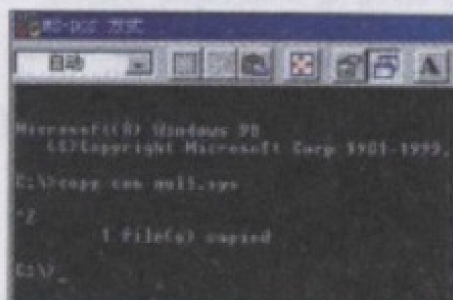


图2

2.打开“记事本”程序，录入以下内容：

Device=c:\null.sys /d:null

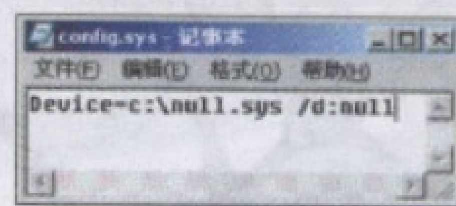


图3

3．将上述内容存为文件“config.sys”，趁对方不在，将“null.sys”和“config.sys”拷贝到对方电脑的系统分区根目录下。如果对方电脑中已存在“config.sys”，请将其改为任意其它名字。

解药：用启动软盘或光盘引导系统，然后删除那两个文件，再把原来的“config.sys”文件名改回来就好了。

con：屏幕打印命令，与“copy”命令一起使用，可创建具有纯文本内容的新文件。



注册表整蛊篇

适用环境：Windows 9X/2000/XP/Server 2003

第一层境界：来点恐吓，渲染一下气氛

整蛊威力：★★☆☆☆

损害程度：△△△△△

症状：Windows启动时会跳出一个提示窗口，里面写满了危言耸听的话语。有时候虚张声势或恐吓一下对方也是很好的愚人方法，也可为真正的行动渲染一下气氛。如果她（他）是一只大菜鸟，那一定会被吓得手足无措，你就在一旁偷着乐吧（图4）。

1．打开“记事本”程序，录入以下内容：



图4

Windows Registry Editor Version 5.00

[HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Winlogon]

LegalNoticeCaption="Hello!愚人节快乐"

LegalNoticeText="亲爱的朋友,很抱谦,你的系统已经让我彻底摧毁,磁盘数据已经荡然无存,要恢复你的系统请重新格式化并重新安装!要找回你的重要文件,请与010-741*****联系"

2.电话随意，最好是一个空号或外地长途。注意输入完最后一行后要回车，保存文件为“ZhengGu.reg”，文件名任取，扩展名必须是“reg”。

3.将该文件拷贝至对方电脑的任意位置，双击运行并确定，文件内容便被导入注册表，之后删除该文件，毁灭证据。

4.上述方法只适用于Windows 2000/XP/Server 2003，如果对方电脑用的是Windows 98/Me操作系统，请将首行“Windows Registry Editor Version 5.00”改为“REGEDIT4”。

咦？这次怎么没有给解药啊？别急，我们提供的这组注册表整蛊方案，每一层都可以独立使用，也可以合在一起成为威力巨大的“连续技”，所以我们会在最后提供整个连续技的解药，如果想单独使用，只要把解药的各种“成份”分离就好了。

第二层境界：让硬盘分区统统消失！

整蛊威力：★★★★☆

损害程度：▲△△△△

症状：刚才那种吓唬人的方法，对稍微有点经验的人来说是没有用的，而且它不会对系统造成任何伤害。下面可要来真格的了，当你的朋友启动系统进入桌面后，打开“我的电脑”，却看不到一个硬盘分区，她（他）会怎么样？

1.单独使用此技就创建新文本，第一行仍然是“Windows Registry Editor Version 5.00”或“REGEDIT4”。如果想形成连续技就打开上述reg文件，继续编辑。先在上述内容后空一行，再输入：

[HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies\Explorer]

Nodrives=dword:ffffffff

2.仍然保存为reg文件，使用方法同上。

第三层境界：让“开始”菜单和“任务栏”消失

整蛊威力：★★★★☆

损害程度：▲△△△△

症状：如标题所述。空一行后，接着在上述文本中输入：NoSetTaskbar=dword:00000001



第四层境界：乱了套的桌面

整蛊威力：★★★★★

损害程度：▲▲▲△△

症状：桌面上那几个平日里再熟悉不过的系统图标的名字都变成了莫名其妙的内容，这到底是怎么了（图5）？


图5

接着上一层内容继续输入以下内容（括号中内容只是说明，不要输入）：

[HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\CLASSES\CLSID\{208D2C60-3AEA-1069-A2D7-08002B30309D}]

@="愚人节快乐"（将“网上邻居”改为“愚人节快乐”）

[HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\CLASSES\CLSID\{645FF040-5081-101B-9F08-00AA002F954E}]

@="臭哄哄的厕所"（将“回收站”改为“臭哄哄的厕所”）

[HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\CLASSES\CLSID\{20D04FE0-3AEA-1069-A2D8-08002B30309D}]

@="XXX你真坏"（将“我的电脑”改为“XXX你真坏”）

[HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\CLASSES\CLSID\{450D8FBA-AD25-11D0-98A8-0800361B1103}]

@="让你永远记住我"（将“我的文档”改为“让你永远记住我”）

第五层境界：禁用所有可执行文件

整蛊威力：★★★★★

损害程度：▲▲▲▲△

症状：电脑上所有的EXE文件都不能被执行，这似乎比死机更可怕。

接着上一层内容继续输入：

[HKEY_CLASSES_ROOT\exefile\shell\open\command]

@="12345"

五层总解药：到此为止，连续技就施展完毕了。你的朋友打开电脑后一定会大吃一惊。老天，这哪还是我的电脑啊？胆小的MM说不定还会哭鼻子。此时你便可以现身，展开你英雄救美的“壮举”。当然啦，你要装作完全不知情的样子，研究一番，然后注入事先准备好的REG文件即可。这个可以充当解药的REG文件内容如下：

```
Windows Registry Editor Version 5.00
[HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Winlogon]
-"LegalNoticeCaption"=
-"LegalNoticeText"=
[HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies\Explorer]
Nodrives=
NoSetTaskbar=
[HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\CLASSES\CLSID\{208D2C60-3AEA-1069-A2D7-08002B30309D}]
@="网上邻居"
[HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\CLASSES\CLSID\{645FF040-5081-101B-9F08-00AA002F954E}]
@="回收站"
[HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\CLASSES\CLSID\{20D04FE0-3AEA-1069-A2D8-08002B30309D}]
@="我的电脑"
[HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\CLASSES\CLSID\{450D8FBA-AD25-11D0-98A8-0800361B1103}]
@="我的文档"
[HKEY_CLASSES_ROOT\exefile\shell\open\command]
@=""%1" %*
```

输入完毕后，保存为文件“unlock.reg”，此文件名可以随意。





组策略整蛊篇

适用环境：Windows 2000/XP/Server 2003

第一层境界：让电脑一进入操作系统就重启或关机

整蛊威力：★★★☆☆

损害程度：▲△△△△

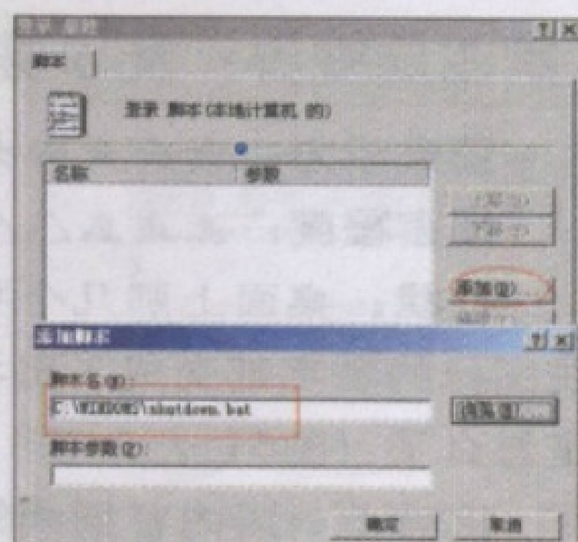
症状：如标题所示。由于XP家庭版不具备组策略所以本篇内容均不适用。

1.打开“记事本”程序，录入以下内容：

start shutdown -r -t 1 -f

将上述内容保存为文件“shutdown.bat”。只要是“BAT”文件，名字可以随便起。参数“-r”代表重启，改用“-s”则是关机，“-t”是关机倒计时参数，后面的数字为倒计时的时间，单位是秒。“-f”是强制关闭对方正在运行的程序。

2.先将文件拷贝至对方电脑中的任意位置，再点“开始”按钮，现在“运行”，在对话框中输入“gpedit.msc”并回车打开组策略编辑器。依次展开“本地计算机策略”→“用户配置”→“Windows设置”→“脚本-(登录/注销)”选项，在右侧窗口中双击“登录”选项，弹出“登录属性”对话框，点击“添加”按钮，在弹出的“添加脚本”对话框中点击“浏览”按钮将“shutdown.bat”文件添加进去（图6）。


图6

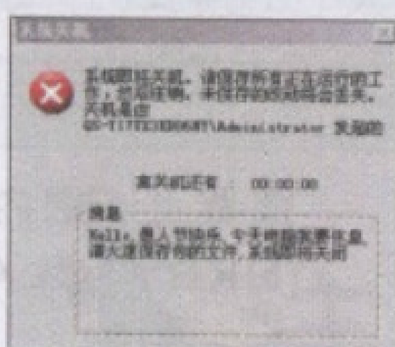
解药： 用启动光盘或软盘引导系统，或按F8将系统引导至命令行模式下，删除“shutdown.bat”文件。进入Windows后再把登录属性改回来即可。

第二层境界：让电脑定时关机

整蛊威力： ★★★★☆

损害程度： ▲△△△△

症状： 可以设定在一天中不同时间关机，而且关机前还可以“善意地”告诉对方关机理由并提醒她（他）赶快保存手头的工作（图7）。


图7

1.打开“记事本”程序，录入以下内容：

```
set myshell=wscript.createobject("wscript.shell")
  dim currrenttime
  dim aa
  currrenttime=hour(time)
  aa=currrenttime
  do
  currrenttime=hour(time)
  loop until currrenttime >=aa+0.5
  if currenttime <=17 then
  myshell.run "shutdown -s -t 10 -c Hello,愚人节快乐,今天电脑我要休息,请火速保存你的文件,系统即将关闭 -f"
    else
  myshell.run "shutdown -s -t 10 -c 白天用公家的机器还没有用够呀,下班还来揩油,拒绝为你服务 -f"
    end if
```

2.录入完毕，保存文件为“contrl.vbs”并拷贝至对方电脑中的任意位置。

3.参照上一层境界中的方法，将此脚本添加到对方的“登录属性”中。

解药： 开机后抓紧时间在“登录属性”中删除这个脚本，再删除“contrl.vbs”文件，以绝后患。

上面这段代码的大意是先判断用户的上机时间，如果是在上班时间，也就是早于下午17点时，当对方用电脑超过半小时，就显示“Hello，愚人节快乐，今天我要休息，请火速保存你的文件，系统即将关闭！”如果是在下班时间，也就是晚于17点，当对方用电脑超过半个小时，就显示“白天用公家电脑还没用够呀？下班还来揩油，拒绝为你服务！”

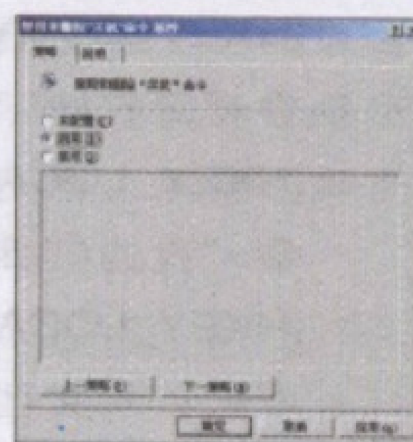
第三层境界：让对方无法关机

整蛊威力： ★★★☆☆

损害程度： ▲▲△△△

症状： “关机”选项从开始菜单中消失，按Alt+F4或Ctrl+Alt+Del都无法实现关机操作。

通过修改对方的组策略设置，禁止“注销”和“关机”选项，让对方无法关机。需要直接在对方电脑上操作，动作要快哦，最好先在自己电脑上演练一下。点击“开始”按钮，选择“运行”，在对话框中输入“gpedit.msc”并回车打开组策略编辑器。依次展开“本地计算机策略”→“用户配置”→“管理模板”→“任务栏和开始菜单”，在右侧窗口中找到“禁用和删除"关机"命令”项，双击它，在弹出对话框中将其属性由“未配置”改为“启用”（图8）。


图8

解药： 还用说吗？改回来就好了。

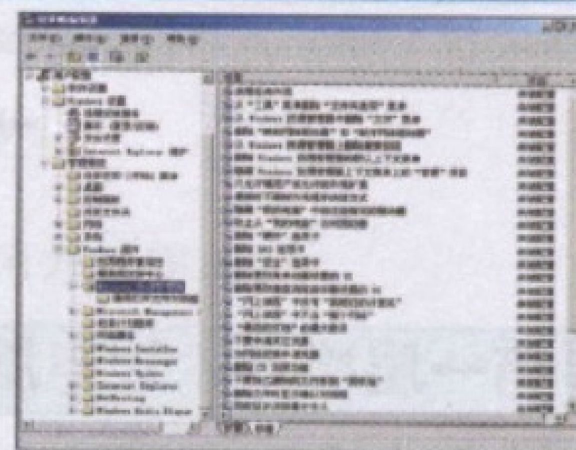
第四层境界：隐藏或删除资源管理器中的项目

整蛊威力： ★★★☆☆

损害程度： ▲▲▲△△

症状： 资源管理器是Windows系统中最重要的工具之一，如果你将它完全搞乱，你觉得对方会怎样？

直接在对方的电脑上操作，点“开始→运行”，在运行对话框中输入“gpedit.msc”，回车后，打开组策略编辑器。依次展开“用户配置→“管理模板”→“Windows组件”→“Windows资源管理器”，有关资源管理器的设置全在这里了，这次我们不说，怎么捣乱就全凭你的灵感啦（图9）。


图9

解药： 原来的设置全部是“未配置”，无论怎么胡来，全改回来就是了。

最后特别声明，由于利用本文所述方法，导致的请客吃饭等民事纠纷，笔者概不负责，拜拜。

[有备无患 一键还原]

——个人用户完美备份

■广东 GZ

前言 独一无二

对于计算机数据来说，备份可算是头等大事，有备无患嘛。Norton Ghost是大家所熟知并且应用最多的系统备份工具。不过它也存在一些弊病，比如无法真正在Windows环境中运行，使得备份和还原的工作都比较麻烦；对备份文件没有保护措施，不能避免误删或格式化造成的备份丢失；无法制作启动光盘、启动闪盘，限制了还原的应用范围；硬盘中的数据经常会产生变化，但它不具备定期更新备份的功能等。对于这些问题，Acronis True Image都可以很好地解决。这是唯一一款真正可以在Windows环境中使用的克隆软件，它可在硬盘上创建一个隐藏的“Secure Zone”（安全地带）分区用于备份，一般的病毒甚至格式化都无法伤害到这个分区。另外，这款软件的备份速度也比Ghost快很多，是目前个人系统备份的最佳方案。好了，下面就具体讲讲怎么利用它来做好各种备份工作。

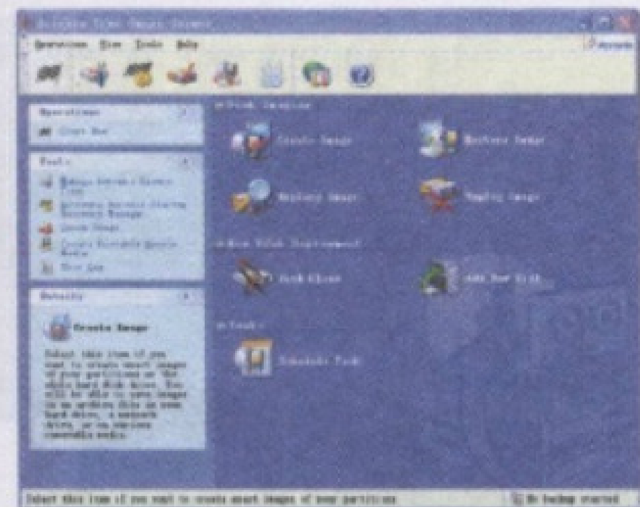
备份 一劳永逸

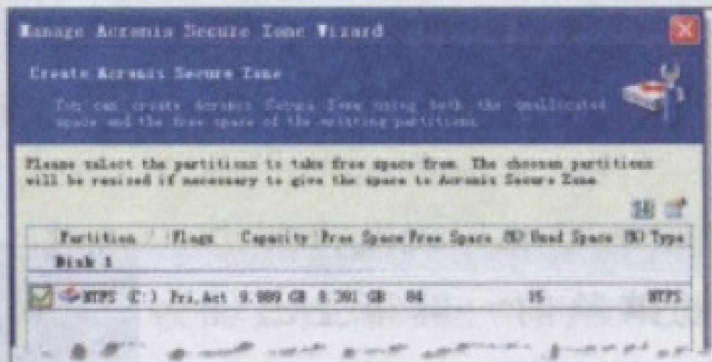
Acronis True Image分为Server和Personal两个版本，后者没有“Secure Zone”和一键还原功能，最新版为7.0.595，适用于所有的Windows操作系统，Server版下载地址：http://www.onlinedown.net/soft/23407.htm。该软件为共享软件，不注册只能试用15天，下面就以Server注册版为例进行讲解。

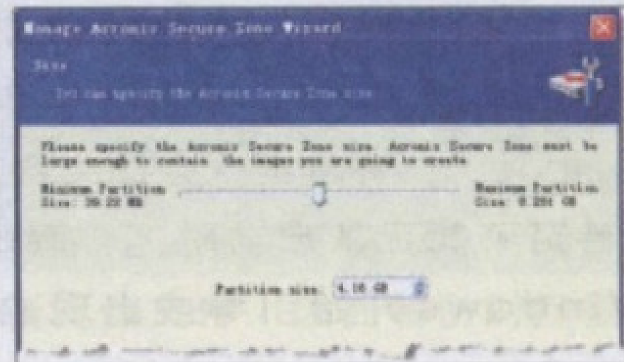
一、建立“Secure Zone”分区

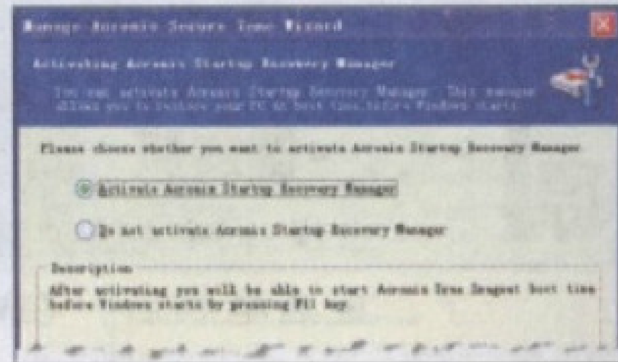
1.启动软件（图1，软件主界面），选择菜单“Tool”→“Manage Acronis Secure Zone”，接着会出现一个操作向导。点击“Next”进入下一步。

2.软件将列出本机所有硬盘以供选择，如果只有一块硬盘则直接显示出该硬盘中的分区情况（图2），选择一个用于建立“Secure Zone”的分区，本例中硬盘里只有一个C区，因此选定它并点击“Next”继续。


图1


图2


图3


图4

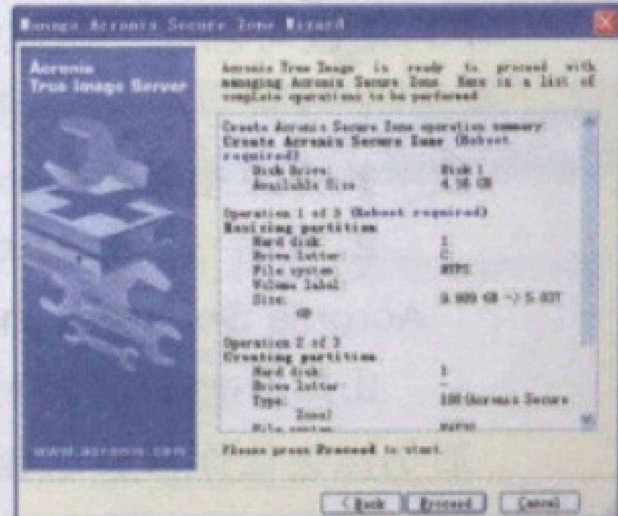
3.接下来可按照实际需要指定“Secure Zone”的大小（图3），使用上面的滑块或在下面的文本框中输入数字皆可，指定完毕点击“Next”继续。

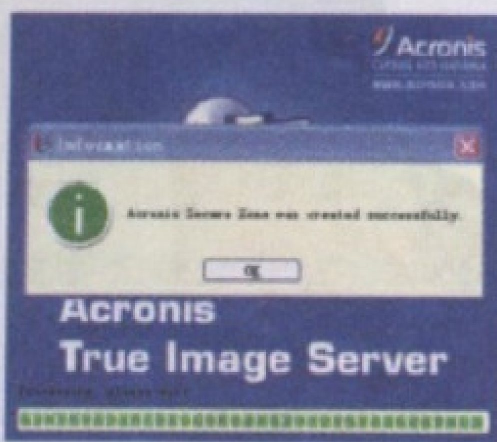
4.随后软件询问是否激活“Start Recovery Manager”（启动还原管理器），激活以后，随时可以在启动系统前按F11键还原系统，因此我们选择激活后继续（图4）。

5.最后软件会列出所有创建信息，确认无误后点击“Proceed（处理）”开始创建“Secure Zone”（图5）。

6.由于是对系统分区操作，软件随即弹出需要重启的提示，点击“Reboot”按钮即可开始真正的分区工作，稍等片刻便可完成。

7.电脑自动重启后，会提示“Secure Zone”分区建立成功（图6），按“OK”后系统发现新设备，要求再次重启，当再次重启后，“Secure Zone”分区建立完毕。由于本例中

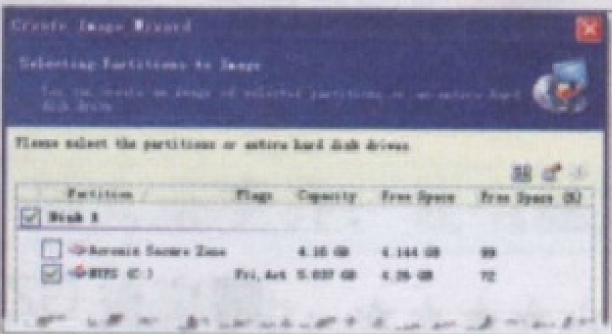

图5


图6

创建的“Secure Zone”分区是从系统分区中划分出来的，故此需要重启两次，否则不会出现6和7两步。

“Secure Zone”是用于存放备份文件的特殊分区，那么其本质是什么呢？以上述操作为例，实际上就是先从C区中分离出4.16GB的可用空间，然后将其格式化为FAT32格式，并用特殊方式将其隐藏起来，这个分区不会被分配盘符，在资源管理器和DOS下也不可见，一般只有分区工具和Acronis True Image软件才可以删除它，所以在一定程度上起到了保护备份文件的作用。

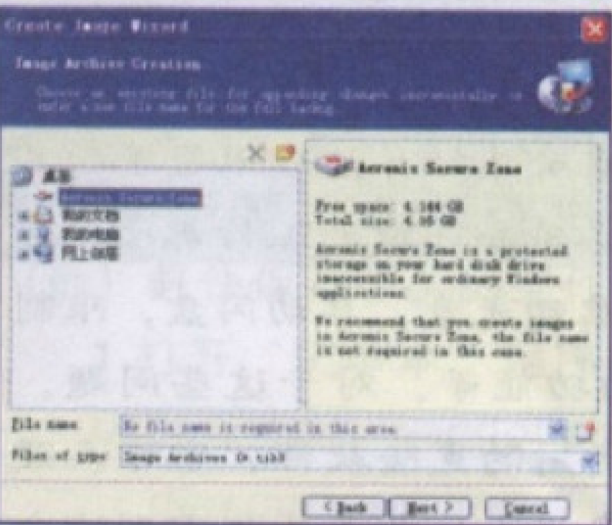
二、备份分区


图7

1.在主界面中双击“Create Image”（创建镜像）图标，出现创建向导，点击“Next”进入下一步。

2.接下来的界面中列出了所有硬盘及它们所包含的分区，由于本例中只有一个系统分区，选择后点击“Next”（图7）。

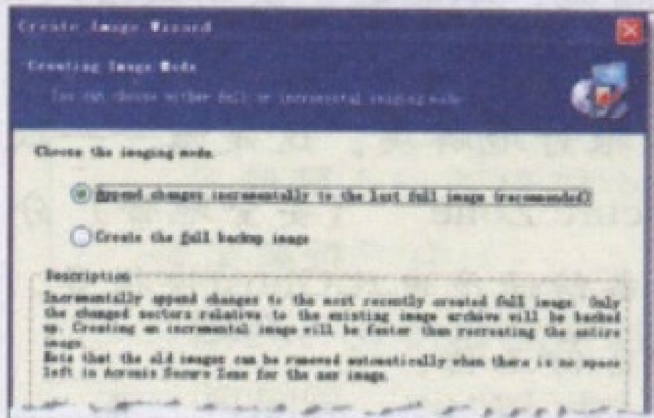
3.弹出一则提示信息，大意为“如果你是第一次做备份，那么应该创建完全镜像，否则建议创建增量备份”，点击“OK”继续。

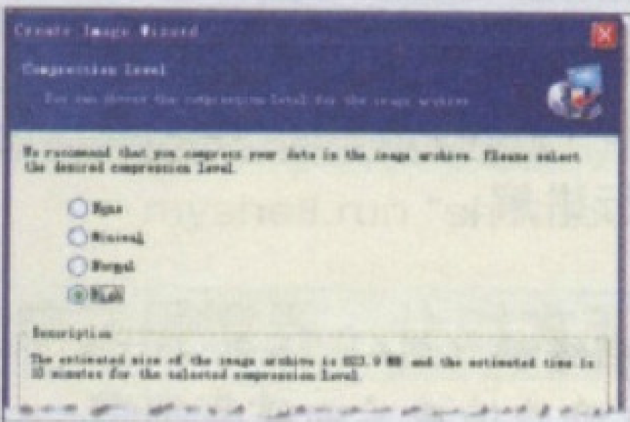

图8

4.接着选择保存镜像文件的位置，只要空间足够，镜像文件可以保存在硬盘的任何位置，甚至包括待镜像的分区。不过最佳方案当然是保存在“Secure Zone”分区中，选中“Secure Zone”时无需文件名，点击“Next”继续（图8）。


图11

5.接下来需要你指定备份的方式，选项“Append changes incrementally to……”的意思是在上一次备份的镜像文件中添加已改变的数据（默认推荐），而“Create the full backup image”意思是建立完全的备份文件。由于这是我们第一次备份，所以选择后者继续（图9）。


图9


图10

6.随后选择是否压缩备份文件及压缩程度，这里选择“High”（高度压缩）以节省磁盘空间（图10），点击“Next”继续。

7.在接下来的窗口中可为镜像文件添加注释，由于“Secure Zone”中备份文件没有文件名，所以很有必要在这里注明备份的日期和内容。完成后点击“Next”继续。

8.最后软件列出备份的详细设置，确认无误后点击“Proceed”（处理）。由于整个备份过程都在Windows中进行，所以完全可以在备份同时进行别的工作，只是这样做的话，速度会有所下降（图11）。

实际上，镜像文件不但可以放置在任何硬盘分区及“Secure Zone”分区中，还可直接刻录在DVD±RW和CD-RW盘片上，如果你有USB硬盘等存储设备也同样没问题。之所以说“Secure Zone”是最佳选择，是因为其最为安全快捷。

还原 简单为美

一、一键还原

当操作系统被破坏甚至不能正常启动时，一键还原功能就可以发挥威力了。重启电脑后，在Windows开始引导或出现启动菜单前，屏幕上出现“Press F11 for Acronis Startup Recovery Manager...”的提示，此时按下F11键就可启动“还原管理器”（图12）。

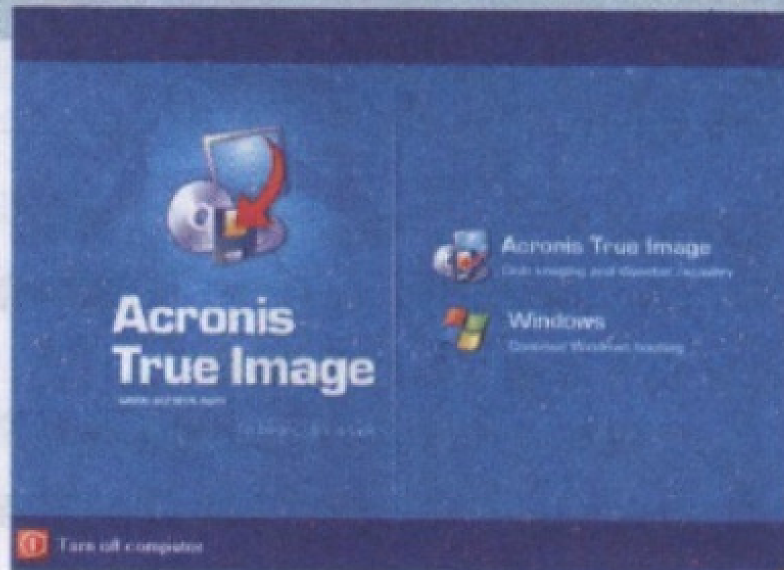
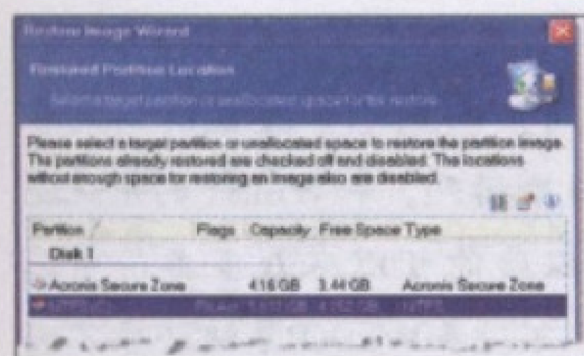


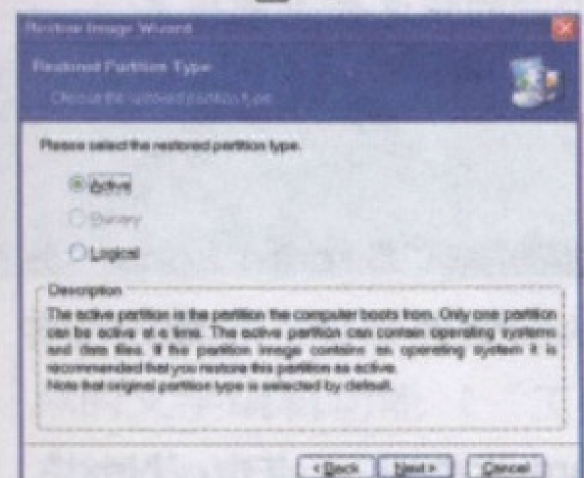
图12

1.点击“Acronis True Image”，出现的主界面和图1所示的Windows环境中的界面完全一样，是不是很简单？

2.双击“Restore Image”（还原镜像）图标，然后在向导中选择“Acronis Secure Zone”，点击“Next”继续。

3.然后选择待还原分区C后继续，软件开始扫描、分析C区，注意在分析完后仍然会让你再确认选择一次（图13）。


图13

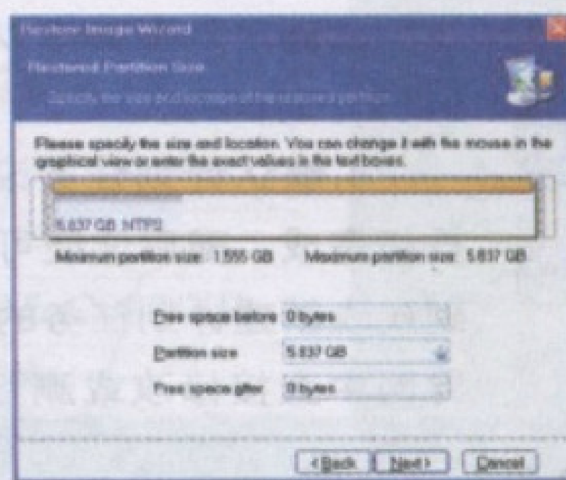

图14

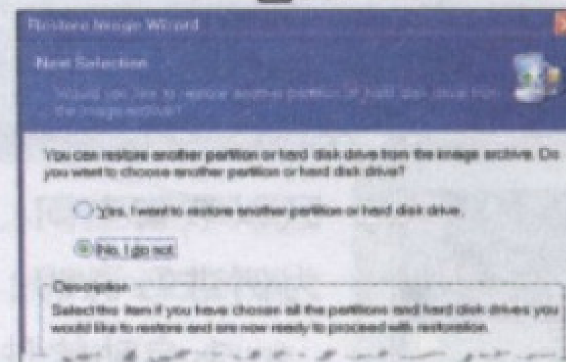
4.接下来软件会询问还原的分区设置为哪种类型（图14），分别是“Active”（活动分区）、“Primary”（主分区）、“Logical”（逻辑分区）。选择默认的“Active”（活动分区）继续。

5.接下来你可以重新指定还原后C盘的大小，不过一般情况下当然是保持原来大小即可（图15）。

6.然后程序会询问是否还原到另一个分区（图16）。这里选择“NO, I don't”（不需要）即可，点击“Next”继续。

7.最后确认一切无误后点击“Proceed”，稍等片刻，系统就还原完毕了。


图15


图16

如果Windows还可以启动，问题就更简单，甚至还原系统区的工作也可以在Windows下完成，只不过还原完成后需要重启电脑而已。大体的步骤与上述基本一致，不再叙述。当然这种还原方式不可能完全恢复系统中的所有文件，所以不一定能修复所有问题。

二、创建还原引导盘

有时我们可能在系统损坏前还没有激活还原管理器，或者用于一键还原的启动程序也被破坏了，又或者我们把备份刻录到DVD±RW上。那系统崩溃后该怎么办？使用事先制作好的系统还原引导盘，软件支持的介质很全面，不但可制作启动软盘，还可以制作启动光盘，甚至把所有支持USB、IEEE 1394和SCSI的存储设备制作成启动盘。我们推荐制作启动光盘，当然，如果你的主板支持USB启动，也可以制作启动闪盘。下面以制作启动光盘为例进行介绍。

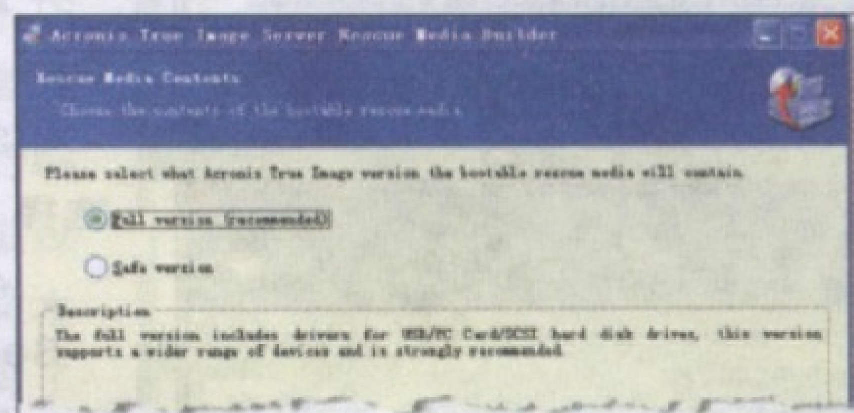
1.选择菜单“Tool”→“Create bootable rescue media”，点击“Next”继续。

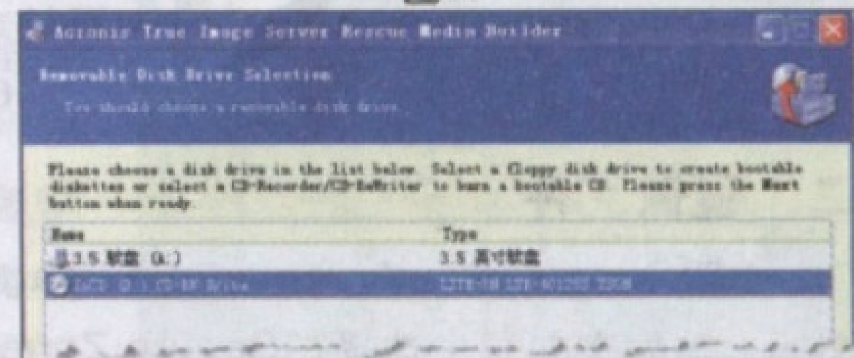
2.接下来选择制作何种启动盘，其中“Full version(recommended)”（完全版）中包括更多的设备驱动，除软驱和光驱外，还包含USB、PC Card和SCSI。而“Safe version”（安全版）中只包含软驱和光驱驱动，选择完全版继续（图17）。

3.待软件检测完毕，窗口中会列出可供选择的启动介质，选择“LITE-ON……”（即刻录机），点击“Next”继续（图18）。

4.确定无误后点击“Proceed”（处理）开始刻录，很快就可以完成，整个启动盘容量为15MB。如果做启动闪盘，大约需要7.5MB空间，至于启动软驱，就需要好几张了。

5.使用启动光盘引导计算机，会出现如图19所示启动画面，之后引导进入Acronis Start Recovery Manager，剩下的操作就和前面讲的没区别了。


图17


图18

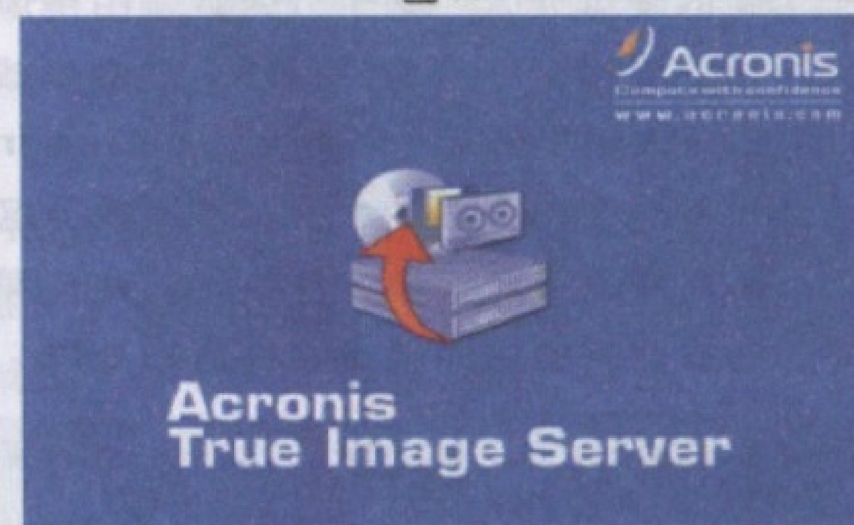


图19

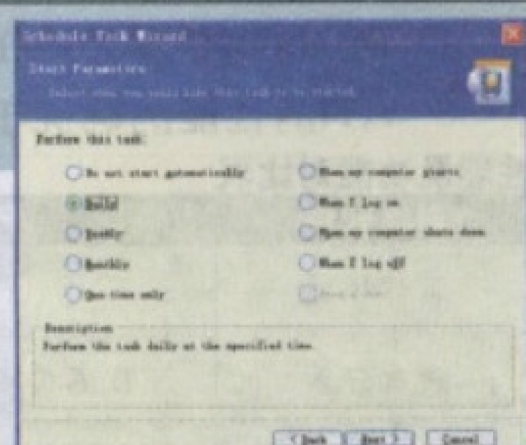
更新 方便快捷

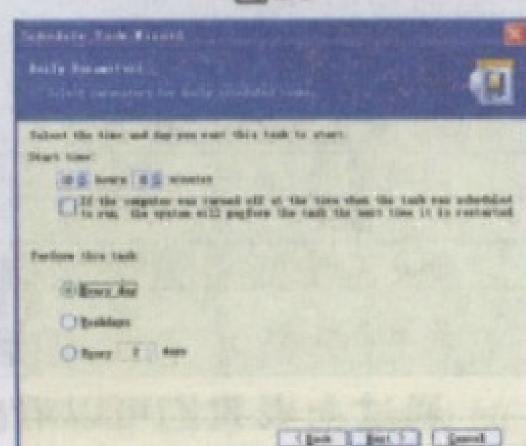
实际上，如果你不是很倒霉的话，系统还原的工作并不经常进行，所以当你需要还原时，你可能会发现无论是系统还是日常使用的各种数据文件，都已经和备份时大不一样，还原后还是有很多工作要重做，很多数据无法挽回。有没有解决办法？当然有，Acronis True Image的增量备份和计划任务功能可帮助你解决这个烦恼。你可以设定每隔一定时间，就自动备份已经做过镜像的分区，软件会针对分区中的变化更新镜像文件，因而备份时间很短。

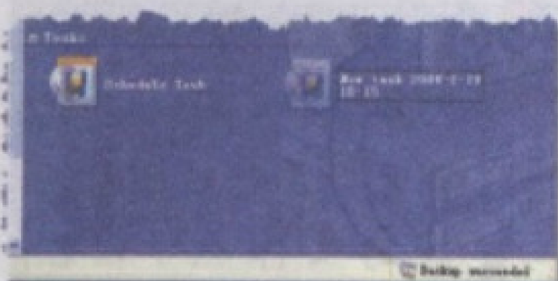
1.在程序主界面中双击“Schedule Task”（计划任务）图标，接着同样会出现一个操作向导，点击“Next”继续。

2.同前面的分区备份一样，我们要选择待备份的分区。选择C盘后点击“Next”按钮继续。接下来选择保存备份文件的位置，选中“Secure Zone”并继续。之后选择“Append Changes incrementally……”项，这就是增量备份的选项，再下来选择最高压缩比。大家可以看出，前面的设置，除了增量备份那一项，和备份的设置完全一样。

3.最后来到履行任务窗口（图20），这里有多种选项，如“Daily”（每日）、“When my computer starts”（当开机时）等。不同的选择，后续界面会有所区别。以“Daily（每日）”为例，后续界面中可设定备份的具体时间和备份频率（图21）。最后需要输入登录帐


图20


图21


图22

户和密码，只有当你以这个帐户登录时，程序执行计划任务。

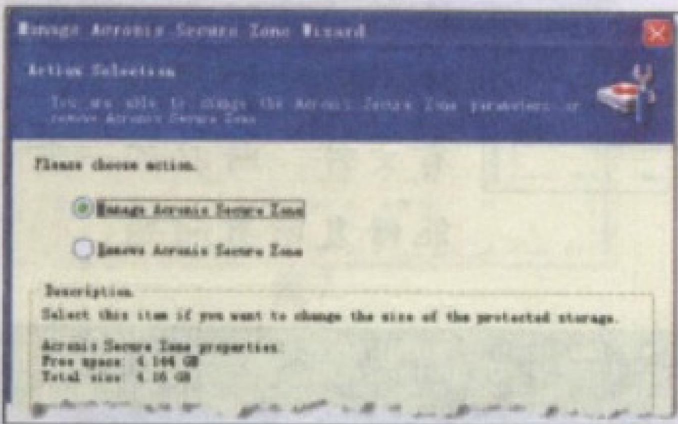
4.确认计划任务设定无误后按“Finish”按钮完成。随后你便可以在“Task”栏目中看到代表新建计划任务的图标（图22），并可在界面中直接修改或删除这个计划任务。

在“Secure Zone”分区中创建增量备份时，只会增加较小的硬盘空间，而且不会覆盖前面的备份。各增量备份会按日期排列，和WinXP的系统还原类似，系统出问题以后你可以从众多备份中选择你想要还原的日期。不过和WinXP系统还原不同的是，Acronis True Image的恢复要彻底得多。

管理 随心所欲

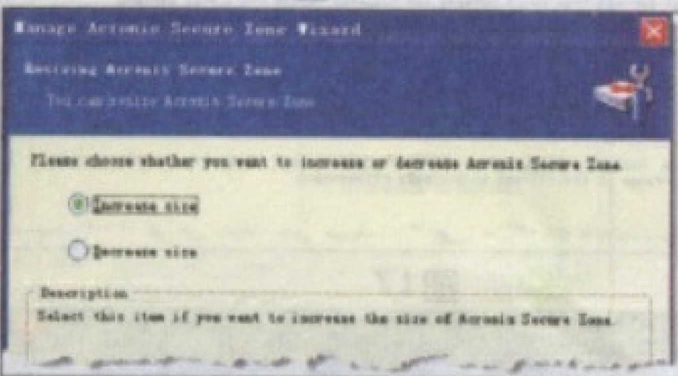
一、“Secure Zone”分区

如果在建立“Secure Zone”分区时作出了错误的估计，导致分区过大或过小，或希望删掉“Secure Zone”分区以节省空间，可以利用“Manage Acronis Secure Zone”执行这些操作，下面以增容为例进行说明。


图23

1.启动软件，选择菜单“Tool”→“Manage Acronis Secure Zone”，点击“Next”进入下一步。

2.软件会询问是管理还是删除“Secure Zone”分区，选择“Manage Acronis Secure Zone”进行管理，然后继续（图23）。


图24

3.接下来软件会询问是“Increase”（增加）还是“Decrease”（减少）分区大小，选择“Increase”后继续（图24）。

4.选择向哪个分区索取增容所需的空间，根据需要选择然后继续。当削减或删除“Secure Zone”分区时，也会经过这一步，即多出的空间分配给哪个分区。

5.经过短时间的检测之后，就可以调整“Secure Zone”分区的大小了，仍然是使用滑块或输入数字，按“Next”继续。

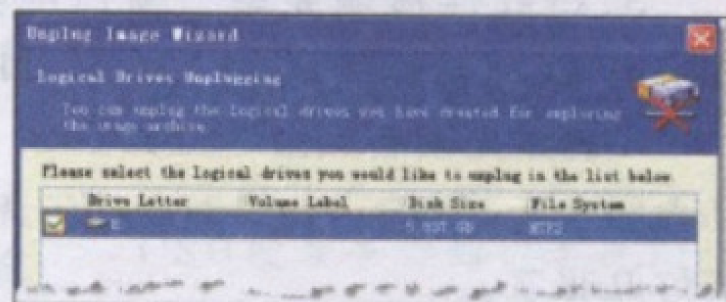
6.最后确定操作无误点击“Proceed（处理）”开始处理即可。

二、镜像文件

1.跟Ghost一样，Acronis True Image也有一个镜像文件浏览器，在主界面中双击“Explorer Image”（浏览镜像文件）图标，然后在向导中选择“Secure Zone”或镜像文件的位置，一路点击“Next”即可。经过短暂处理，我们的电脑中出现一个新的硬盘分区，这个分区就是由镜像文件映射出来的。该分区为只读，你可以利用资源管理器方便地从中提取文件。如果同时查看多个镜像文件，那么就会生成多个这样的分区。

2.提取完文件后，在Acronis True Image主界面中双击“Unplug Image”（卸载镜像文件）图标，然后选择要卸载的分区（图25）就可以了。

3.软件还可对镜像文件查错，点击菜单“Tool”→“Check Image”启动查错向导，选择需要检查的镜像文件进行处理，软件就会检查文件与原分区的错误及差别。


图25

总结 理想之选

最后，我们对比测试了一下Acronis True Image和Norton Ghost的备份速度（后面简称ATI和NG），备份4GB左右的非系统分区时，无论压缩与否，ATI都比NG快3分钟左右。备份大约4GB左右的系统分区时，无论压缩与否，ATI都比NG慢1分钟左右，这是由于ATI工作在Windows环境中，备份时涉及到正在使用文件的备份问题，因而影响速度。而Ghost根本无法在32位Windows中使用，即使是Ghost32，也无法在32位Windows中备份系统分区。所以总体来说，ATI的性能的确优于NG，我们的测试环境是WinXP+SP1、P4 3.06GHz的CPU、512MB内存和西数1200JB硬盘。

性能及功能对比表

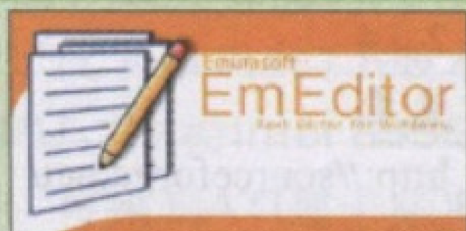
对比软件	PowerQuest Drive Image	Norton Ghost	Acronis True Image
工作环境	克隆可在Windows下完成，而数据恢复需要切换到DOS下进行	拥有Windows工作向导，但实际操作都必须切换到DOS下进行	可在Windows下完成所有克隆及还原工作
硬盘分区	可在不损坏硬盘数据的前提下，创建新的硬盘分区	无分区功能	可在不损坏硬盘数据的前提下，创建“Secure Zone”隐藏分区
分区克隆	支持分区到文件、分区到分区的克隆方式	支持分区到文件、分区到分区的克隆方式	支持分区到文件，除安全分区外不能直接进行分区到分区的克隆
数据压缩	支持	支持	支持
镜像管理	支持，功能较强、操作方便	支持，功能较强、操作方便	支持，操作简单、功能最强
克隆、恢复速度	较快	较快	最快
网络功能	一般，适合小型网络	强大，适合各种网络环境	不支持网络功能
计划备份	支持	不支持	支持
任务定制	最全面的任务定制功能	没有相关设置，但可自行编写批处理文件	无任务定制功能
备份介质	支持CD-RW和DVD±RW，USB和IEEE 1394接口设备，以及网络位置	支持CD-RW和DVD±RW，USB和IEEE 1394接口设备，以及网络位置	支持CD-RW和DVD±RW，USB和IEEE 1394接口设备

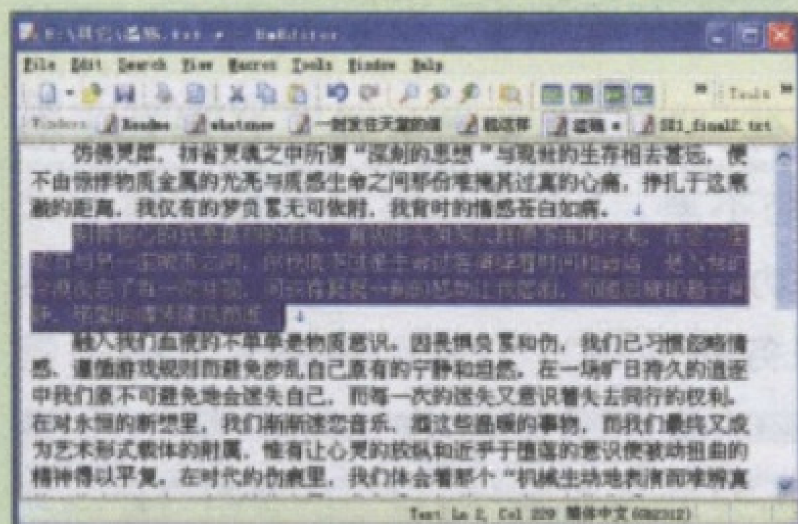
通过上表我们可以看出，这3款软件各有所长。Acronis True Image缺乏网络功能是比较大的遗憾，但对于通常只是单机备份的个人用户来说，它是一个非常理想的数据备份方案。就单机备份而言，它无论在功能还是性能上都非常出色。

记事本的替代者——EmEditor Professional

□类型：编辑工具 □版本：4.03
□大小：1.54MB（Win98/Me），1.53MB（Win2000/XP） □性质：共享
□未注册限制：30天试用期 □平台：Win98/Me/2000/XP
□主页：http://www.emurasoft.com/
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200407/emed403ep9.exe（Win98/Me）
http://www.newhua.com/popsoft/200407/emed403epx.exe（Win2000/XP）

相信Word是大家最常用的办公软件，强大的功能的确让人赞叹不已。不过，Windows自带的“记事本”也拥有相当大的用户群，毕竟在某些时候，人们只需要简单的文字编辑功能（“工具快报”就是用“记事本”完成的）。从最早的Win95到现在的WinXP，“记事本”功能始终没有很大改观，虽然可胜任简单的文字编辑，但使用上未免不太方便。有没有什么软件能替代“记事本”，并具备纯文本编辑的常用功能呢？今天我们就要向大家推荐EmEditor Professional，一款功能强大而又不失小巧的编辑工具。与UltraEdit等著名编辑工具相比，EmEditor Professional更方便：提供全面的Unicode支持；启动速度快，即使容量为好几兆的文件也可以快速打开进行编辑；通过插件支持，可实现各种增强功能；可自定义颜色、字体、工具栏和快捷键设置，实现轻松编辑；可自由调整行距，避免中文排列过于紧密的问题；具有选择文本列块的功能（按Alt键拖动鼠标），并允许无限撤消、重做；此外，它还获得了“Designed for Windows”微软认证，可很好地在各种Windows环境中工作。




如果不习惯多文档界面，也可恢复传统界面

全新的4.0版本有以下改进：支持功能强大的使用Java或VB脚本的宏；可替换文件或以指定编码选择文件；与Windows紧密整合，方便进行各种操作；加入了大量新命令，可定义的工具栏按钮也比原来增加了20个（目前是54个）；为P4做了特别优化；加入了速度更快的文本搜索功能；对程序的各项功能和菜单命令等进行了优化和改进；启动速度比以前有了很大提高。该软件分为Standard（标准）和Professional（专业）两个版本，专业版与标准版最大的区别就是加入了对多文档界面的支持。

工具快报

今年3月对笔者来说是极其重要的一个月，在这个月终于和心爱的女友订婚了。请大家祝福我们吧！眼看着自己终于要承担起应负的责任，心底一阵忐忑。不由想到即将参加工作的前夜，那时心情也非常激动。原来梦想中的一切竟然离自己那么近，真不知道该说些什么。人生也许就是这样，当这一切来临时，只有硬着头皮往前冲（女友：你在说什么？！）。下面这句话也许能代表我此刻的感受：人生就是去成长去承担责任的过程。所以，我也要努力把栏目做好，对读者负责。（软件推荐信箱：xink@vip.sina.com）

■河北 李岩



让间谍软件无所遁形——Spybot-Search & Destroy

□类型：网络安全 □版本：1.2
□大小：3.51MB □性质：免费
□平台：Win9X/NT/2000/XP
□主页：http://spybot.safer-networking.de/index.php?page=home
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200407/spybotsd12.exe



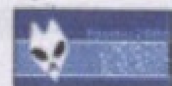

界面精美，支持中文

间谍软件是一种新的安全威胁，利用它可在用户不知情的情况下，通过网络悄悄进入其电脑，窃取重要信息，有一些伪装巧妙的间谍软件用杀毒软件和防火墙根本检测不出来，这时就有必要使用专门的间谍软件清除工具了。Spybot-Search & Destroy是此类软件中的杰出代表，它强大的功能和极高的易用性给笔者留下了深刻印象。值得一提的是Spybot-Search & Destroy完全免费，并具备简体中文操作界面；软件提供独特的免疫功能，用户可选择安装某个间谍软件的免疫程序，与病毒免疫程序原理一样，它可根据间谍软件的特征，在系统中添加特殊信息，让间谍软件误以为该系统中已经存在该软件而不再安装；另外软件还具备ActiveX控件管理、主机文件管理等丰富的附加功能。

出水芙蓉——foobar2000

重点推荐

□类型：音乐播放　　□版本：0.8
□大小：1.17MB　　□性质：免费
□平台：Win9X/NT/2000/XP　　□主页：http://www.foobar2000.org/
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200407/foobar.exe

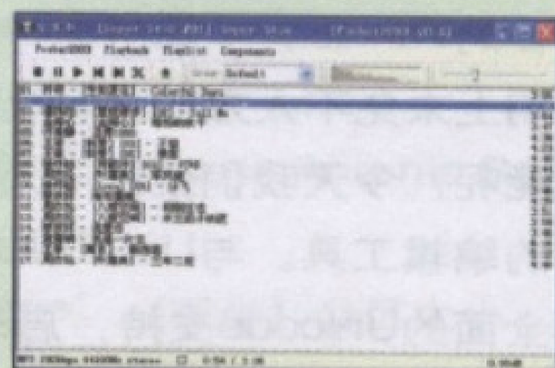


在过去一年中，最受欢迎的音乐播放软件莫过于新兴的foobar2000，该软件以强大的功能、较低的资源占用和出色的音质得到人们的喜爱。它的作者是Winamp的主力开发人员之一，因不赞同Winamp"形式大于内容"的发展方向而与之分道扬镳，另立门户。Foobar2000是一个非常专业的音频播放器，除了具备播放增益支持（一种音频回放技术，简单地说就是让不同的歌曲或不同的专辑以差不多的音量播出）、低内存占用等基本特色外，还支持大多数流行的音频格式。软件开放的组件体系结构允许第三方开发者扩展播放器的功能；具备高级文件信息处理能力（常规文件信息窗口和批量标签）；高度自定义的播放列表显示；可自定义快捷键。

此次推出的0.8版，对软件快捷方式图标和关联文件的图标都进行了重新设计，并加入了一些新功能。"打开"对话框现可列出支持文件类型；采用新的菜单项配置，大幅度增强了菜单系统；批量标签脚本可输出到文件；采用新的Diskwriter（刻录功能）和专辑列表；播放增益可显示总进度；增强了播放列表和拖放功能；另外修正了很多以前版本中的Bug。



非常丰富的设置项目



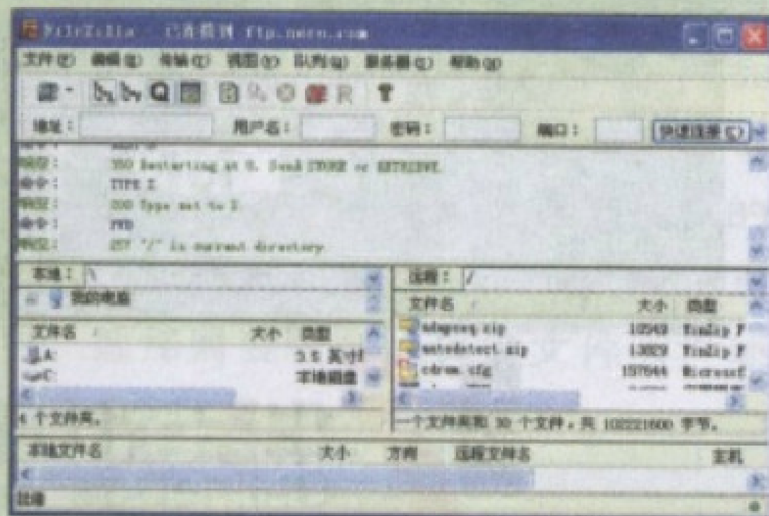
虽然更新了很多图标，但主界面没有什么变化。

自由FTP——FileZilla



□类型：FTP客户端　　□版本：2.2.4
□大小：3.81MB　　□性质：免费
□平台：Win9X/NT/2000/XP　　□主页：http://sourceforge.net/
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200407/FileZilla_2_2_4d_setup.exe

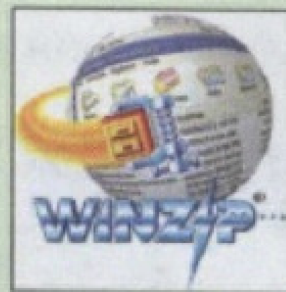
FileZilla是一款快速稳定的FTP客户端软件，虽然是免费软件，功能却十分强大，比起CuteFTP等著名共享软件来也丝毫不差。FileZilla支持包括简体中文在内的多国语言显示，界面简洁明快，各种功能一目了然，即使初学者也能迅速上手。FileZilla具备断点续传功能（需要服务器支持），可定制命令；站点管理器以文件夹形式显示，清晰直观；具备延时检测功能；支持防火墙，支持SOCKS4/5和HTTP 1.1代理服务器；支持SSL安全连接和SFTP（安全FTP，一种和FTP类似，但更安全的文件传输协议）；可安排上传/下载队列；支持拖放操作等。作者开发这款软件的初衷是在易于使用的基础上提供尽可能多的功能，与此同时又保持快速稳定的"轻灵"特色。



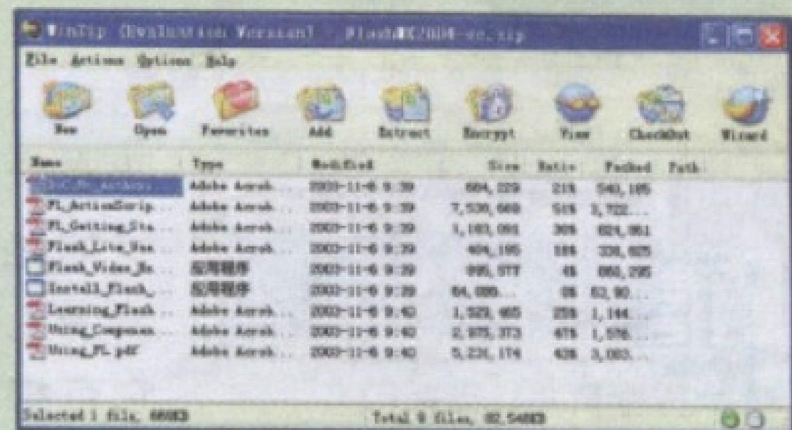
免费且功能强大的FTP客户端

Zip的反击——WinZip

□类型：压缩工具　　□版本：9.0
□大小：2.26MB　　□性质：共享
□未注册限制：启动时会出现购买提示　　□平台：Win9X/NT/2000/XP
□主页：http://www.winzip.com/
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200407/winzip90.exe



曾几何时，一提起压缩人们就会想到WinZip，可见其影响和号召力。而这些年，WinZip渐渐走下"神坛"，一个名叫WinRAR的家伙逐步替代了其霸主地位。与WinRAR这两年的春风得意相比，WinZip可谓步履艰难，上次更新至8.1版还是2001年底的事，距现在已有两年多。最近，经过很长一段时间的测试，全新的9.0版终于正式发布了。记得曾有人说Zip格式已经发展到了尽头，WinZip的新版本自然不会有什么改进。果真如此吗？通过试用，我们发现这次的新版本还是会带给我们一些惊喜的。



WinZip又回来了！

新版本出于保护用户敏感文件的需要，支持先进的128和256位AES加密算法（新兴的商用加密标准），比早期版本使用的Zip 2.0加密算法的安全性好很多；它还支持64位扩展Zip格式，可支持不限制大小的Zip文件；新增"Enhanced Deflate"（增强压缩）压缩方式，可提供更大的压缩比；采用新的HTML帮助文件，让你得到更加直观的帮助；能快速查找Zip压缩包中所包含的文件，在"我的电脑"和资源管理器中，当鼠标指针放在Zip文件上时，压缩包中的内容会以提示标签的形式被显示出来（最多25个文件或文件夹）；各种操作命令均支持快捷键。另外新版本还包含了一些其他改进，比如改善了性能和执行效率；WinZip 9.0同时修正了在早期版本中使用MIME编码文件时的安全问题。

免费的全面系统检测——PC Wizard 2004

□**类型**：系统检测 □**版本**：1.6
□**大小**：1.8MB □**性质**：免费
□**平台**：Win9X/NT/2000/XP □**主页**：http://www.cpuid.com/
□**下载**：http://www.newhua.com/popsoft/200407/pcw2004_v160.exe

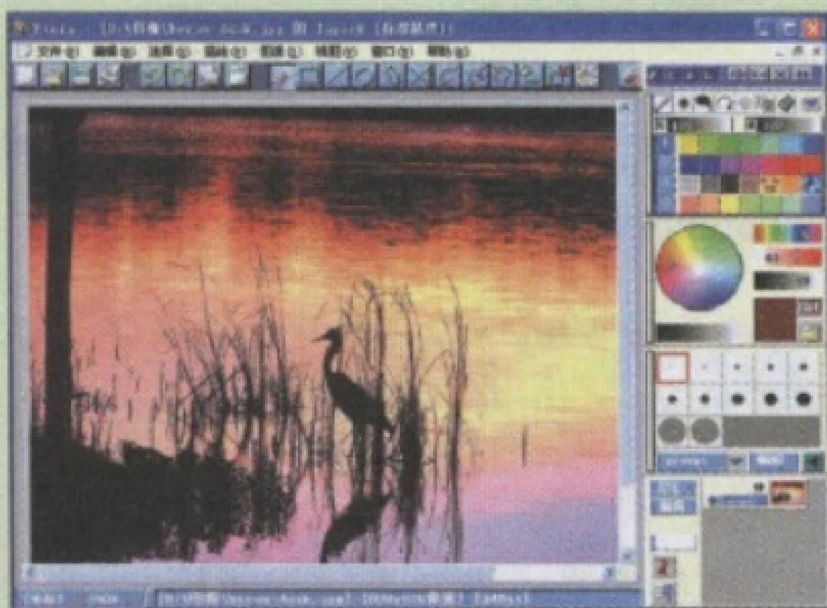


从DIY这个名词诞生之日起，很多电脑硬件发烧友就热衷于购买各种昂贵的硬件和进行疯狂超频，以期取得更高的测试分数，并拿出来炫耀一番。PC Wizard 2004是一款功能强大的硬件检测工具，它能识别大量硬件设备，支持最新的技术和标准。该软件定期升级更新（通常是每月一次），以确保提供最精确的检测结果。它也具备一定的测试功能，可对系统硬件进行分析并给出分数，对如CPU性能、缓存性能、内存性能、硬盘性能、CD/DVD-ROM性能等进行详细分析评定。此次推出的1.6版本提供了许多新特性，如：核心驱动支持最新的AMD 64位CPU；支持Intel 855GME和VIA PT880等新型芯片组；支持最新的DDR-II内存；可检测ATI显卡频率；支持Serial-ATA硬盘；可显示大部分AC'97解码器的制造厂商和型号。DIY玩家们不妨用PC Wizard 2004对自己的电脑来一次全面的检测分析。


这款软件与著名的"CPU-Z"出自同一个公司

奇妙画笔——Pixia

□**类型**：图像处理 □**版本**：3.0b
□**大小**：6.95MB □**性质**：免费
□**平台**：Win9X/NT/2000/XP □**主页**：http://www.delta-opt.com/pixia/
□**下载**：http://www.newhua.com/popsoft/200407/pix30bsc.exe


界面设计很特别，但不易上手

Pixia是由一家日本公司开发的图像编辑软件，它具备层、蒙板及各种滤镜的等高级功能，比其他同类软件更方便、更实用，难能可贵的是，Pixia自发布之日起，就一直保持着免费的特色！Pixia支持真彩，支持最大为10240×10240像素的图像编辑；支持多画层，最大层数没有上限（取决于电脑内存的大小）；支持各种滤镜，该软件还提供了开放的插件接口，喜欢它的程序员可为它增加新的滤镜功能。甚至可通过插件使用Photoshop滤镜；具备历史记录功能；支持扫描仪和外接画笔等硬件设备。软件界面简单亲切，很有特色。

冲浪无极限——Mozilla Firefox

重点推荐

□**类型**：网页浏览器 □**版本**：0.8
□**大小**：6.21MB □**性质**：免费
□**平台**：Win9X/NT/2000/XP □**主页**：http://people.linux.net.cn/holywen/
□**下载**：http://www.newhua.com/popsoft/200407/firefox-0.8-win32-zhCN-installer.exe



大名鼎鼎的免费网络浏览器Mozilla，想必大家都知道吧？在Netscape被迫停止开发后，作为当今为数不多的第三方网页浏览器，Mozilla能坚持到今天的确不易。Mozilla Firefox就是其开发公司推出的新一代网页浏览器，该软件不但免费而且开放源码。软件小巧且速度快，具备

诸如标签式浏览、禁止弹出式窗口等高级功能。主要特色功能如下：多文档界面，就是可以在程序窗口中同时打开多个页面进行浏览；阻止弹出式窗口，弹出式窗口现在有如过街老鼠，所以少了这个功能可不行；扩展管理，也就是对插件的管理，Mozilla Firefox非常易于扩展，利用插件可为浏览器增加很多新功能；该软件不但能帮你填写网页表单，还能记住曾经用过的搜索关键字；新增下载管理器，通过它可暂停或继续下载项目，还可以访问以前下载过的文件；支持皮肤，可通过上网下载主题的方式，使界面表现出不同风格。

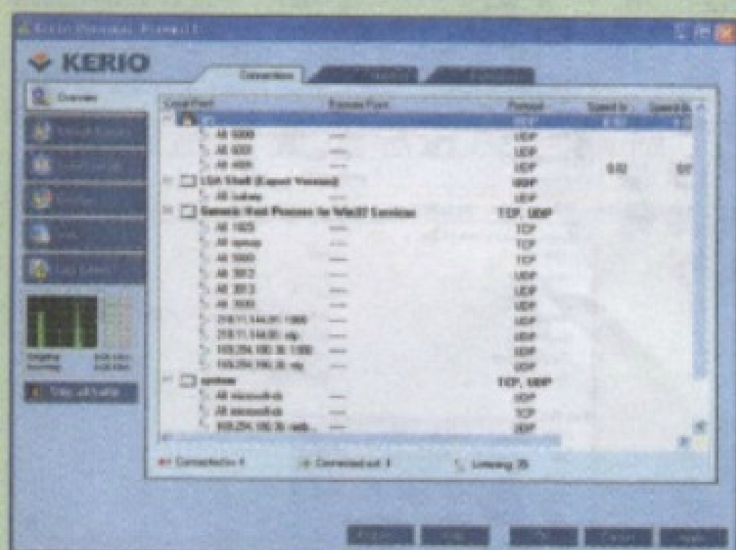

功能不多，但速度快，资源占用低

上网无忧——Kerio Personal Firewall



□类型：个人防火墙　□版本：4.0
□大小：4.97MB　□性质：免费
□平台：Win9X/NT/2000/XP　□主页：http://www.kerio.com/kerio.html
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200407/kpf4-en-win.exe

近些年，随着网络普及，网络安全问题日渐受到人们的重视。普通的病毒防火墙在遭受黑客攻击时，往往束手无策。在这种情况下，网络防火墙软件就成为上网必备的工具，一款好的网络防火墙可有效抵御黑客攻击、保证用户隐私不外泄。这里给大家介绍一款功能强大的网络防火墙软件——Kerio Personal Firewall（以下简称KPF）。KPF对个人用户完全免费，它提供先进、易于使用的个人安全保护技术，具备比较完善的防火墙功能，可对网络数据传输进行监控，能检测出各种特洛伊木马和隐藏的恶意程序。KPF具备截断电脑上所有网络通信的控制功能，还可为软件设置提供密码保护及远程管理等高级功能。它允许超级用户或网络管理员创建信息包过滤规则，来阻挡或限制指定端口、协议或IP地址的数据传输；可扫描敏感信息、阻挡弹出窗口、过滤在线广告栏、间谍软件和限制Cookie；内置的入侵检测系统可识别和阻挡各种网络攻击。


中规中矩的软件界面

软件升级快报

Nullsoft Install System 2.0：小巧而强悍的安装程序制作工具。新版本提供更加方便的插件系统；增加“Modern User”界面（选装）；提供对压缩率更高的LZMA格式的支持；支持任意色深和尺寸的图标；改进了对大文件的处理能力；增加了一些新插件、命令及工具。下载地址：http://prdownloads.sourceforge.net/nsis/nsis20.exe?download。

Winamp 5.02：著名MP3播放软件。新版本中SPS支持24bit采样率；CD音轨抓取功能新增优先设置；对没有音乐家/专辑名的音乐文件提供更好的媒体库查看支持；将内置的MP3编码器Lame升级至3.95.1；新增了基本的MP4 AAC编解码功能；修正了一些Bug。下载地址：http://download.nullsoft.com/winamp/client/winamp502_full.exe。

AnyDVD 3.5.2.1：出色的DVD增强工具。新版本增加CSS密匙输出功能，改进了对WinDVD的支持，克服了系统托盘图标的闪烁情况，更新了多语言支持，改进了同其他软件和硬件的兼容性。下载地址：http://www.slysoft.com/download/SetupAnyDVD.exe。

CloneCD 4.3.2.2：著名刻录软件。该软件被判非法以后被Slysoft公司收购并继续开发。新版本增加对Unicode注册名的支持，修正了其中的一些Bug。下载地址：http://static.slysoft.com/SetupCloneCD4322.exe。

XnView 1.68.1：优秀的图像浏览工具。新版本改善了红眼消除功能，采用新的NERO SDK，支持3D Max和Picture It!（微软的傻瓜型图像编辑软件）缩略图，支持ACE、BMP DXT1/DXT3和DXF/DWG/HPGL等格式的读取。下载地址：ftp://ftp2.xnview.com/xnview/XnView-win-full.exe。

PowerStrip 3.49：著名显卡优化设置工具。新版本增加对XGI Volari的支持，更新了对GeForceFX 5XXX的支持，更新了多语言支持。下载地址：http://www.entechtaiwan.com/files/pstrip.exe。

Intel Processor Frequency ID Utility 6.5：Intel CPU检测工具。新版本支持包括Intel Celeron M在内的最新Intel处理器。下载地址：ftp://aiedownload.intel.com/df-support/3084/a06/fidchs27.msi。

UltraEdit 10.10c：优秀的文本及16进制编辑工具。新版本修正了计划文件有时不能正确排列第一个文件的问题；改善了在Unicode和非Unicode软件间的复制和粘贴功能；另外修正了一些Bug。下载地址：ftp://ultraedit.com/uedit32.zip。

深入经典软件系列之一

最熟悉的往往是最陌生的，经典软件正是如此，从本期开始，我们将不定期地为您奉上经典软件的深入讲解。“不被人了解的另一面”——这正是我们挖掘的目的。

作为Windows资源管理器的替代者，Total Commander具有很多诱人的特性：利于拷贝的双列表窗口、集成FTP客户端、方便的文件夹菜单、无比强大的自定义能力、与WinRAR等软件的完美结合等。尽管如此，当你初次装上它时，还是会被其糟糕透顶的默认设置搞得晕头转向。不过没关系……

Total Commander 让我们重新认识你

■晶合实验室 iCat

一、像Windows一样工作 改造奇怪的默认设置

尽管初用Total Commander（以下简称TC）的人都会抱怨不习惯它的默认设置，但它还是把这种“特色”保持到了今天。比如按右键是选定而不是弹出快捷菜单，比如目录名一定要用方括号括起来，再比如文件扩展名一定要离文件名“八丈远”，真是有点不可理喻。下面我们就教大家如何使它用起来符合Windows用户的习惯。

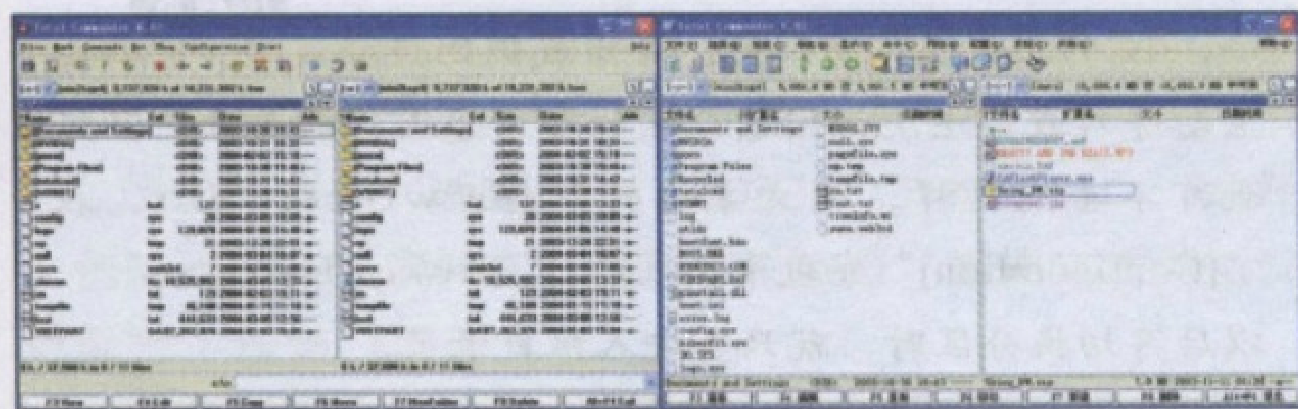


图1：看看我们设置前后的TC界面，是不是大不一样？左边是默认界面，右边是自定义界面

> **小提示**
>
> 即使已经注册了TC，启动时还是会出现难看的启动画面，用文本编辑器打开“wincmd.ini”文件（见56页小提示），在“[Configuration]”字段中加入“StartupScreen=0”来彻底屏蔽它。

为方便起见，我们先将TC的界面转成中文，官方简体中文语言包的下载地址为http://ghisler.fileburst.com/languages/wcmd_chn.zip。解开压缩包，将其中的“Wcmd_chn.lng”和“Wcmd_chn.mnu”文件拷贝至TC安装目录中。启动程序，选择菜单“Configuration”→“Options”打开选项窗口，在窗口左侧选择“language”，然后在右侧选择“简体中文”即可，现在感觉好多了吧（图2）？

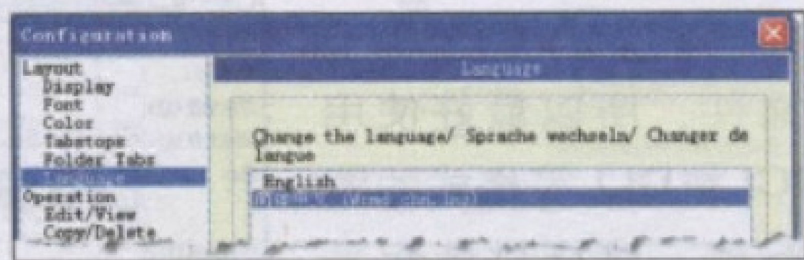


图2

1.如何使用右键快捷菜单

选择菜单“设置”→“选项”打开选项窗口，选择左侧的“操作”项并在右侧窗口的“鼠标选择方式”组中选“使用鼠标左键……”项。这样一来，TC中的左右键操作就和Windows完全一致了。顺便提一下，最好在“快速搜索”组中选择“字母(使用……”，这样就可以利用字母键快速定位文件了，而且比Windows做得更好。

> **小提示**
>
> 启动资源管理器时默认打开“我的文档”，能不能让TC启动时也打开固定的目录呢？可通过在启动快捷方式中增加启动参数实现。右键单击TC快捷图标，选择“属性”，然后在“目标”一栏中添加参数即可，下面是书写格式的例子，括号内为释义，不要输入。
>
> totalcmd.exe c:\windows（启动时左侧窗口打开Windows目录）
>
> totalcmd.exe d:\data c:\windows（启动时左侧打开Data目录，右侧打开Windows目录）
>
> totalcmd.exe /R=d:\data（启动时右侧打开Data目录）

2.如何使被选项呈现蓝底反白字

在Windows中无论选中文件还是目录，它们的名字都会变成蓝底加反白字。而在TC中选中单个文件或目录时没有颜色变化，选中多项时才把选中项的字体变成红色，看起来很别扭。

①选择菜单“设置”→“选项”打开选项窗口，选择左侧的“颜色”项并在右侧窗口中将“标记颜色”和“光标颜色”都设置为深蓝色。



图3

②仍然在上述窗口中，选中

“使用反色选择”（图3）。这样设置后，单个文件或目录被选中时，其周围会有蓝框，而选中多个项目时，它们会被用蓝底反白字显示，基本与Windows一致。

3.目录名上的方括号真讨厌

想要去掉方括号稍微复杂一点，因为选项中没有相应设置，需要我们手动修改。用文本编辑器打开Windows安装目录中的“wincmd.ini”文件，然后在“[Configuration]”字段中加入“DirBrackets=0”，保存退出。

小提示

wincmd.ini和wcx_ftp.ini是TC中两个重要的配置文件，前者包含了TC的所有常规设置，后者包含了有关FTP的设置。这两个文件默认被保存在系统安装目录中，当然你也可以在安装时指定它们的存放位置。安装过程中会出现如图4所示窗口，点击“Change ini file location”即可设定存放位置。



图4

4.让文件名和扩展名团圆

选择菜单“设置”→“选项”打开选项窗口，选择左侧的“对齐方式”，在右侧的“文件扩展名显示方式”组中选择“直接跟在文件名后面”。顺便说一下这个窗口中其他两个重要设置，首先把窗口最下方的“文件大小显示”和“状态栏显示”都改为“动态(x.x kB/MB/GB)”，这样TC就不会在显示数GB的容量时还用字节表示了。其次是调整“制表符位置”组中的各个项目，使得状态栏中各个项目间有合适的间距，这些项目的调节和窗口大小有一定关系，很难给出建议值，只好自己多尝试喽（图5）。

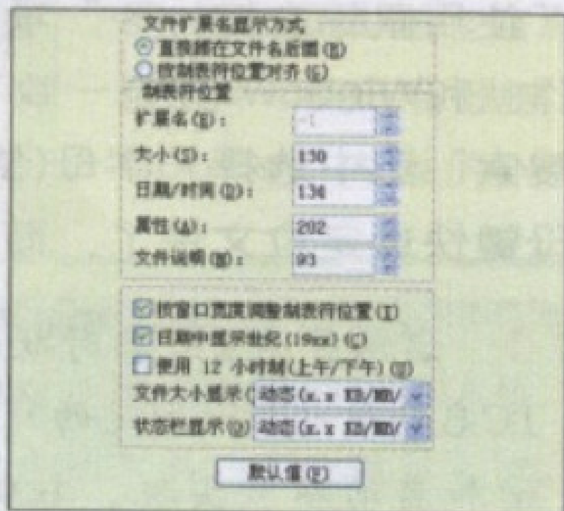


图5

5.显示目录树

尽管双列表窗口的模式使得TC非常适于拷贝或移动文件，但有时资源管理器式的目录树会更利于查找文件。别担心，TC也可以使用目录树（图6）。

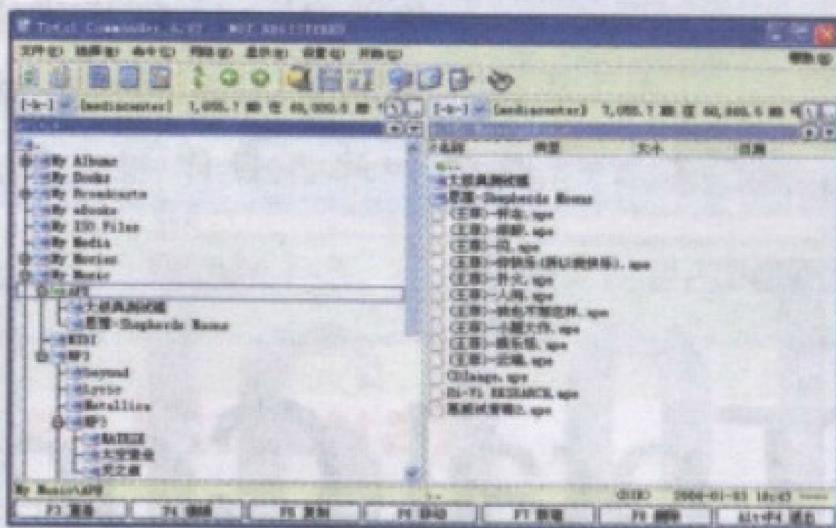


图6

①首先在右侧窗口中选择需要查看的分区，再选择左侧窗口并单击工具栏中的目录树图标。不过浏览起来并不方便，因为在目录树中选择目录后还必须回车，右侧窗口中才会出现相应内容。

②选择菜单“设置”→“选项”打开选项窗口，选择左侧的“显示”项并在右侧窗口中将“文件夹树：按Enter……”项勾掉。这样就不需要再按回车了。

6.选择所有内容

我们知道在Windows中按Ctrl+A就可以选中窗口中所有项目，可在TC中按这个组合键只会选择文件，而不包括目录。如果你对此不满，请选择菜单“设置”→“选项”打开选项窗口，选择左侧的“操作”项并在右侧窗口中的“选择文件”组中选中“同时选择文件夹”。

小提示

TC的“记性”特别好，每当我们切换分区时，它都会主动进入我们上次访问该分区时最后进入过的目录。不过我可不喜欢这样，用文本编辑器打开wincmd.ini，在“[Configuration]”字段中加入一行“AlwaysToRoot=1”。以后再切换分区时，就只会进入根目录了。

二、衰哥变靓仔 打造TC全新界面

通过第一部分的修改，TC终于符合我们的使用习惯了，那么如何让它那副一成不变的“尊容”漂亮起来呢？尽管在WinXP下，它的界面因系统有了一些改观，但我们觉得还不够。

1.TC所使用的默认字体很难看

“MS Sans Serif”的黑体字使得TC中的汉字都变成了“包子”，看着很不舒服。选择菜单“设置”→“选项”打开选项窗口，选择左侧的“字体”项并在右侧窗口中修改“文件列表”、“主窗口”和“对话框”的字体，可以都改为常规的10号宋体字。

小提示

在TC中可以很方便地打开或清空回收站，在下方的功能按钮栏中用右键单击“删除”按钮，你看到了什么（图7）？

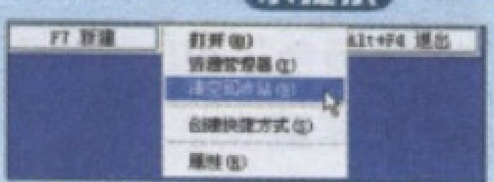


图7

2.定义工具栏，更换精美图标

默认的工具栏图标又小又难看，需要下功夫好好整治一番。TC工具栏的自定义能力也很强，右键单击工具栏空白处，选择“改变”打开设置对话框，最上面的一排图标就是现有的工具栏按钮。选择一个按钮，然后单击“图标文件”一栏右侧的按钮，选择新的图标文件，随即“图标”栏中就会出现该图标文件中包含的所有图标。如果想让图标大一点，把窗口右侧的“小图标”项勾掉即可（图8）。

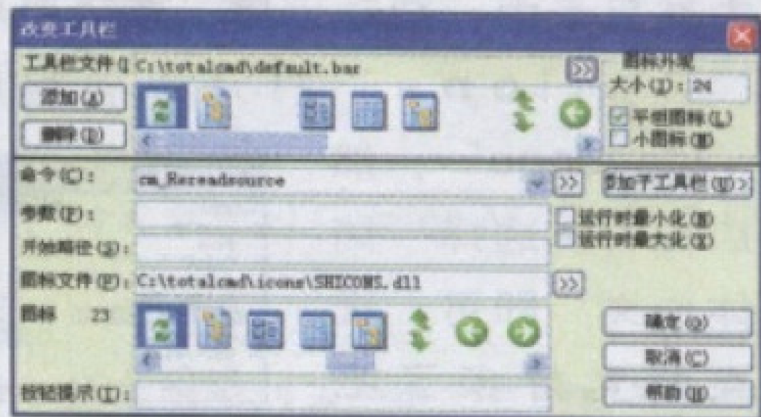


图8

遗憾的是TC不支持同时选择多个ICO文件，所以最好使用ICL或DLL等格式的图标库，这样挑选起来会方便一些。下面向

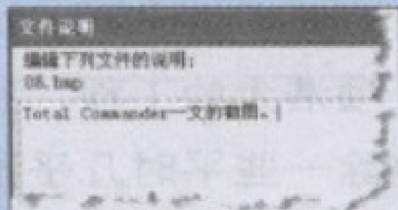
大家推荐一个下载图标的好去处：http://dlc.pconline.com.cn/list.jsp?dltypeid=4&kindid=1802（太平洋电脑网，中文）

另一方面，我们也可以利用上述对话框为工具栏增加实用功能，单击工具栏设置窗口中的“命令”下拉列表，里面显示了TC所有的内部命令，怎么都是英文啊？别急，还记得前面下载的中文语言包吗？里面还有一个叫“wincmd_chn.inc”的文件，这个就是命令列表的中文版，将其改名为“totalcmd.inc”并覆盖TC安装目录中的原有文件即可（图09）。如果只是在工具栏中添加其他应用程序的快捷按钮，那么只需要把相应的运行文件拖至工具栏即可。


图9

小提示

选择文件或目录，按Ctrl+Z可为它们增加注释（图10）。注意，如果将来不是用TC删除这些目录或文件，注释将不会被删掉，因为所有注释都保存在当前目录下的“descript.ion”文件中。

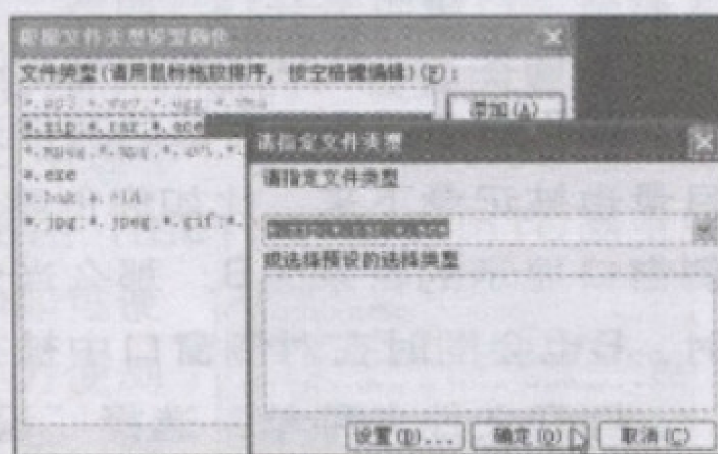

图10

3.文件颜色

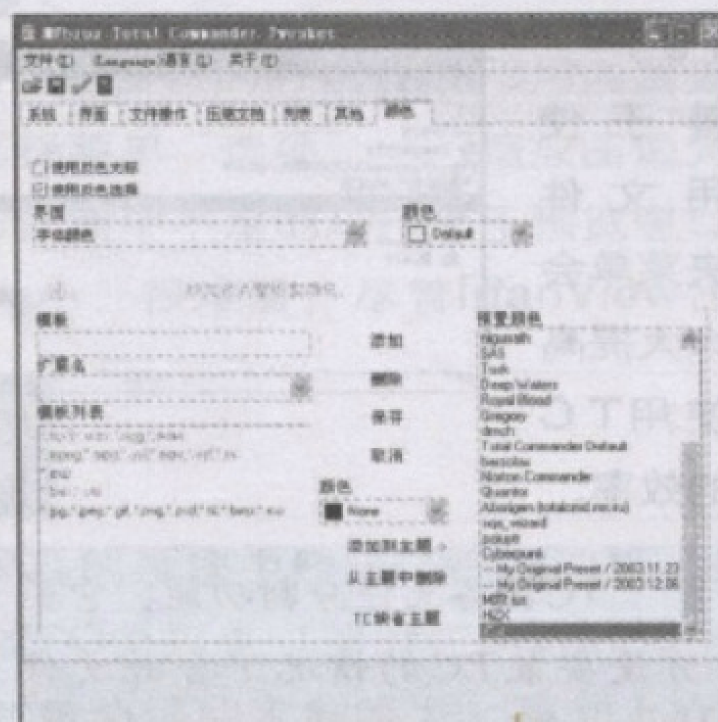
TC很早就支持为各种文件类型定义显示颜色的功能，这样做不但有利于快速辨别文件类型，而且还可以起到装饰作用。不过也不要设置太多的颜色，不然看起来会很乱，应该尽量挑选深色，保护眼睛。

①选择菜单“设置”→“选项”打开选项窗口，选择左侧的“颜色”项并在右侧窗口中点击“根据文件类型设置颜色”按钮（图3）。

②在打开窗口中选择“添加”，随即弹出“指定文件类型”窗口，在上方的文本框中输入文件类型，比如“*.exe”。如果想让多个文件类型使用一种颜色，就用“;”将多种文件类型分开，比如“*.zip;*.rar;*.ace”（图11），输入完扩展名之后按“确定”就可以选择颜色了。


图11

这种定义方法可能有些麻烦，其实我们还可以用一些专用工具完成这项工作，比如下面要介绍的Mebius Total Commander Tweaker 1.0.0.42Beta。这是一款功能非常强大的TC修改工具，可以改变近百项TC设置，设置文件颜色也包括在其中。之所以选择它是因为其内置了数十套颜色配置方案。下载地址：http://wincmd.ru/files/mtct1.0.0.42beta.rar，此为多语言版，包括简体中文（图12）。


图12

①无须安装，直接运行。选择菜单“文件”→“载入”，然后指明配置文件“wincmd.ini”的位置。

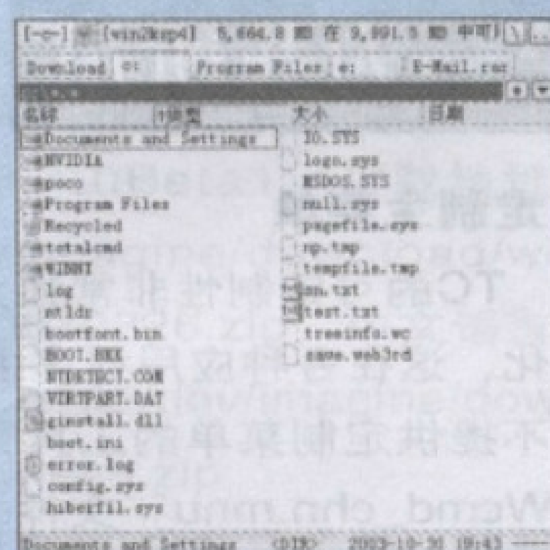
②切换至“颜色”标签页，选择“按文件类型设置颜色”复选框并单击打开下方的设置颜色界面。

②窗口右侧列出了数十种预置配色方案，请注意，这些方案不仅包括文件颜色，也包括文字、光标等颜色。

④选择配色方案后可方便地进行调整，按“添加到主题”按钮便可保存你的颜色设置方案，按“保存”按钮即可将配色应用到TC中。

小提示

从6.0开始，TC支持打开更多的文件列表窗口，首先选择菜单“设置”→“选项”→“显示文件夹标签”。然后按Ctrl+T可新建标签窗口，双击标签即可关闭该窗口。选中压缩文件并按Ctrl+↑，可在新标签窗口打开压缩包（图13）。


图13

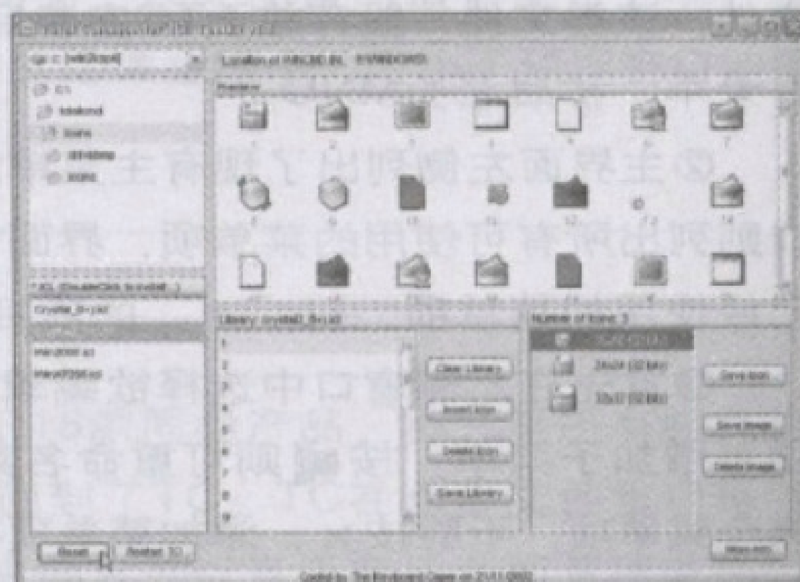
4.改变系统及驱动器图标

TC中显示的系统图标是独立于操作系统的，也就是说可以单独改变TC中目录、SYS文件、未知文件等所使用的图标。做上述改变之前我们得首先下载一套专门为TC定制的图标库。目前TC的图标定制能力还不强，所以要求所用图标库中的图标必须具备特定的排列顺序，因而现在这种图标库还很少。

下载地址：http://clubtotal.free.fr/tc_tools/tc_iconlibs_hazy.zip，这是一套非常不错的TC专用图标库，里面有35套方案可供选择。下面介绍两种添加图标的方法。

①用ACDSee等图像浏览工具查看各图标库，从中选出自己满意的方案。然后用文本编辑器打开配置文件“wincmd.ini”，并在“[Configuration]”字段中加入“IconLib=图标库文件路径”，保存退出。其中第一个图标将作为标题栏图标。

②使用更换图标的专用工具：Total Commander .ICL Toolkit，当前版本1.1。下载地址：http://clubtotal.free.fr/tc_tools/tc_icl_toolkit.zip。不用安装，解包后直接运行。主界面如图14所示，先在左侧选择图标库文


图14

件，然后在右侧预览窗口中就可以看到效果了。如果对个别图标不满意，还可以在预览窗口下方替换相应图标并保存为新的图标库，这也是该程序最大的亮点。选好后按左下方的“Reset”按钮完成图标替换。

小提示

经常上FTP的朋友一定知道SFV和MD5文件格式，它们都是下载校验文件。现在不用再装专门的校验工具了，只要在TC中双击这两种文件即可开始校验（图15）。

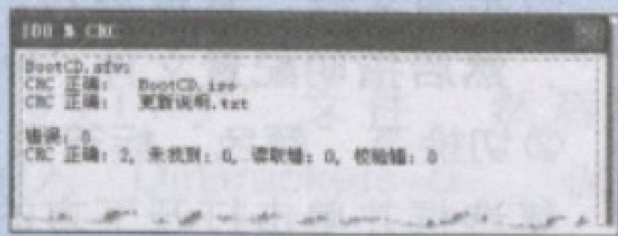


图15

在TC中除了可以通过驱动器列表快速切换硬盘分区外，还可以使用驱动器按钮实现相同功能，至于到底用哪个好，完全取决于个人习惯，不过没必要两个都用。对于那些习惯用驱动器按钮的朋友，是否觉得那些按钮也很难看呢？没问题，也可以替换。顺便说一句，TC默认是不使用驱动器按钮的，想要用它就选择菜单“设置”→“选项”打开选项窗口，在右侧窗口选择“显示驱动器按钮”即可，最好再选中“显示两个……”项，这样用起来更方便。

TC的驱动器按钮图标库更为少见，推荐下载：http://clubtotal.free.fr/tc_tools/tc_drivebmp_collection1.zip。压缩包里有5种方案可供选择，每种都是一个DLL文件，将其拷贝至TC安装目录中。然后用文本编辑器打开配置文件“wincmd.ini”，并在“[Configuration]”字段中加入“drivelib=图标库文件路径”，保存退出（图16）。



图16

三、为我所用 定制属于自己的菜单

1.定制主菜单

TC的可定制性非常强大，甚至连主菜单都可以随意变化，这在各种应用程序中都是罕见的。不过，TC本身并不提供定制菜单的工具，要么用文本编辑器手动修改“Wcmd_chn.mnu”文件（默认的中文菜单文件），要么使用我们推荐的“Ultra TC Main Menu Editor”，该软件目前版本1.01，下载地址：http://wincmd.ru/files/utcmedit_1.00.rar

解压后安装，如果安装有问题或不想安装也可以，只要将安装文件中的“UTCMEdit.cab”文件直接解压便可使用。执行文件“UTCMEdit.exe”主界面如图17所示。



图17

小提示

后台拷贝是很有用的功能，不过每次都要现选，太麻烦了。用文本编辑器打开wincmd.ini文件，在[Configuration]字段中加入“AlwaysCopyInBackground=0”，保存退出后TC就默认使用后台拷贝了。

①选择菜单“File”→“Open”打开一个现有的菜单文件，该类文件一般存放于TC安装目录中的Language子目录中，扩展名为MNU。

②主界面左侧列出了现有主菜单的全部项目，右侧窗口则列出所有可使用的菜单项，界面中打“✓”的项目为已经使用的菜单项，打“×”的项目则相反。

③首先在左侧窗口中选择欲编辑的菜单，按按钮便可增加子菜单，按■则可重命名菜单项，如果不想要某个菜单项，干脆按×，添加菜单项在右侧直接双击欲添加的项目即可。

有了这个工具我们就可以轻松定制TC的主菜单了，尽管如此，由于TC可定制的菜单项目非常多，所以这仍然是一项浩大的工程。我们可以添加一些自己常用的选择，再删除一些平时几乎不用的，还可以按照自己的习惯重新分配菜单项所处的位置，最终做出适合自己的主菜单。

2.定制文件夹菜单

文件夹菜单非常类似于IE的收藏夹，你可以将经常访问的本地或网络目录，甚至FTP目录的快捷方式加入其中，方便切换。如图18所示，在文件夹显示条中双击或按右侧的按钮便可打开文件夹菜单，当然初始时菜单里没有任何快捷项目。

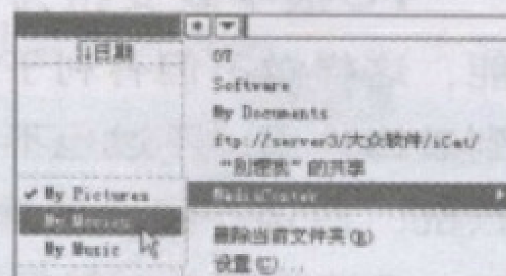


图18

访问待设置目录，然后打开文件夹菜单，选择“添加当前文件夹”，在打开对话框中为快捷方式命名，好记就行。如果选中“也保存目的文件夹”则对侧窗口所显示的目录也被记录下来，比如你创建快捷方式的目录为A，对侧窗口显示的目录为B。那么当你在文件夹菜单中选择A时，B也会同时在对侧窗口中被打开。

打开文件夹菜单，选择“设置”，在这里可编辑或添加快捷项，可调整各项的顺序，还可建立子菜单（图19）。善于使用文件夹菜单会大大提高使用TC的效率。

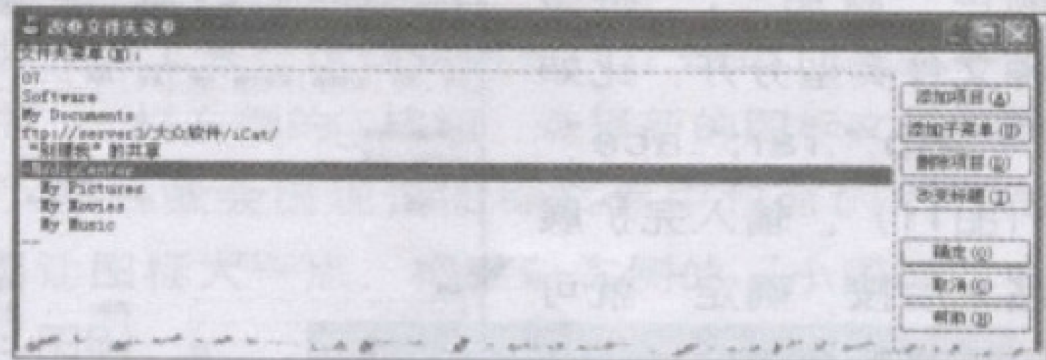


图19

小提示

TC具备文件分割功能，它最大的特色就在于可以在对方没安装TC的情况下合并文件。方法是执行DOS命令“copy /b 部分1+部分2+部分3 合并后的文件名”。

四、全副武装 TC插件及协作软件

当初第一次接触TC时就觉得它的多媒体功能太弱，好在TC在国外有众多拥趸，所以无论插件还是能与其“协同作战”的软件都比较丰富，使得TC在各方面都有很好的表现。下面我们就来介绍几个TC的“好兄弟”。

1.WinRAR

当今最流行的解压缩软件之一，WinRAR可以很好地与TC无缝结合，从而帮助TC实现像打开目录一样地使用压缩包的功能。TC本身也具备一定的解压缩能力，不过和WinRAR远不能比。

选择菜单“设置”→“选项”打开选项窗口，选择左侧的“压缩程序”项，将所有格式对应的压缩程序一一选为WinRAR。然后再选择“ZIP压缩程序”项做同样设置，这样一来WinRAR就可以为TC工作了。所有对压缩包的直接操作都将在后台进行，十分方便。

小提示

TC虽然可以像操作目录那样解压文件，但如何将一系列压缩包分别解压到各自目录中呢？选择所有压缩包，按Alt+F9，选中弹出窗口中的“将各压缩文件……”项即可（图20）。

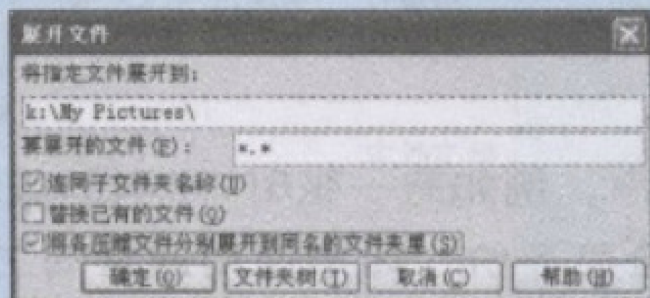


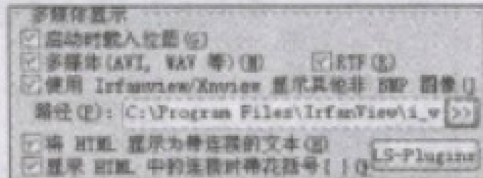
图20

如何像操作目录一样打开自解压文件呢，选中它，按Ctrl+PageDown。

2.IrfanView和XnView

这是两款十分精巧的图片浏览器，体积不大，但支持的文件类型非常丰富。我们更推荐你使用IrfanView，因为它速度更快而且是免费的。

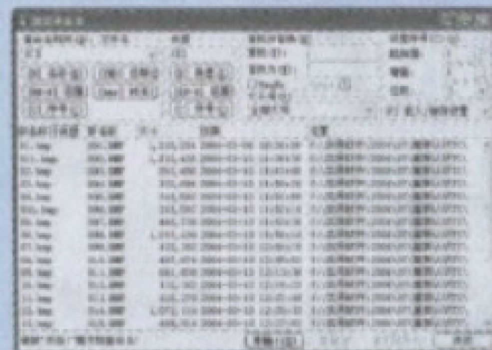
选择菜单“设置”→“选项”打开选项窗口，选择左侧的“编辑/查看”，然后按下右侧的“设置内置的查看程序”按钮，在打开窗口中选中“使用IrfanView……”项的复选框并指明程序路径（图21）。当你用TC浏览时遇到图片文件，按Ctrl+Q即可使对侧窗口变为预览窗口，方便浏览。但图片都是原尺寸显示，对于一些大图像浏览不方便。


图21

解决方法是在不使用预览窗口的时候，按F3用内置查看程序打开图片，然后选择菜单“选项”→“缩放图像为窗口大小”。不过这个方法美中不足的是，小于预览窗口的图像也会放大到窗口大小，很难看。尽管IrfanView性能高，支持格式多，但与TC结合时几乎没有任何操控性，如果这不能令你满意的话，就看看下面这款插件吧。

小提示

批量重命名是TC中最有用的工具之一，功能也很强大。选择你要修改的文件，然后选择菜单“文件”→“批量重命名”。这个工具还有很好的保护机制，只要你没有退出TC，即使退出了该工具窗口，重命名也仍然可以恢复（图22）。


图22

3.Imagine

一个著名的TC插件，同样可实现上述功能。它目前支持的文件格式还较少，但足够日常所需。它在预览窗口中有很强的操控性，这点是IrfanView和XnView都无法比拟的。其最新版本为0.8.4.0Beta1，下载地址：http://www.nyam.pe.kr/dev/imagine/download/wip/Imagine_0.8.4.0_beta_1_20040226.zip。中文语言包下载地址：http://www.nyam.pe.kr/dev/imagine/download/language/SimplifiedChinese.zip

①解压后将整个目录拷贝至TC安装目录中，然后选择菜单“设置”→“选项”→“编辑/查看”→“LS-Plugins”→“添加”（图21），找到此插件目录，选择“Imagine.wlx”文件。

②将下载的语言包解压，并将其中的两个文件拷贝至插件目录中的“Language”子目录中。

③预览窗口的使用方法和IrfanView一样，所不同的是在预览窗口中点右键会弹出如图23所示的快捷菜单，这里有丰富的浏览和编辑选项。选择菜单“选项”→“属性”在打开窗口中选择“Language”标签页并选择简体中文语言包。


图23

④选择菜单“选项”→“属性”，在打开窗口中选择“View”标签页并勾中“仅大图像时适合窗口”项。这样一来大于预览窗口的图像会缩小，而小于预览窗口的图像不会有变化。

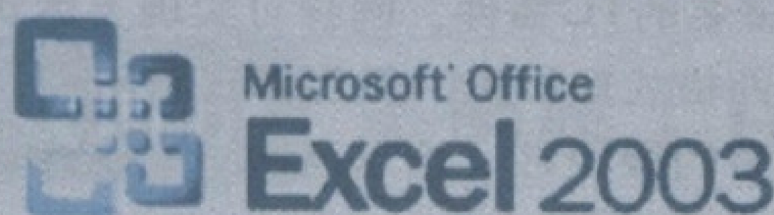
五、殊途同归

笔者在选择文件管理器的过程中经历了很多波折，从1997年至今试用过不下15款同类产品，把几乎所有经典的文件管理器都用透了。以TC为起点（那时还叫Windows Commander）最后又回到了TC。TC在众多文件管理器中功能是最全面的，而且有着超强的定制能力，再加上众多的插件和相关工具，使得它可以真正变成全面管理电脑的“司令官”。

在学习Excel公式和函数的过程中，大家可能都遇到过头尾带有“{}”的公式，有些朋友把这些公式直接复制粘贴到单元格中，却没有得到正确的结果，很多人都觉得纳闷。事实上各位遇到的是Excel中的一类特殊公式——数组公式。前面我们断断续续地介绍过一些数组公式的相关知识，因为只是简单一说，加上数组公式的抽象性，可能大家至今还是雾里看花、水中望月，这期我们就一起来拨开这层迷雾，将数组公式弄个明白（本文谈到的数组公式包括数组函数）。

键盘下的神奇

——Excel代码书写之 数组公式



■重庆 烟波

一、数组公式入门

Excel中的数组公式非常有用，可大大降低计算量，提高效率。例如有一张6门学科的成绩表，对于平均分高于70分的，还想进一步了解他们语、数、外3科的平均分，以作出全面评价，如果使用通常的工作表函数，至少需要3步（判断、加总、平均），繁琐且易出错。现在如果用数组公式，一步即可解决。在此例中，数组公式同时对多组数进行了处理，这就是它的优势。

1.三步创建数组公式

①选中要创建数组公式的单元格或单元格区域。具体说来，如果数组公式将返回一个结果，请选择需要输入数组公式的单元格；如果数组公式将返回多个结果，请选定需要输入数组公式的单元格区域。

②键入数组公式。

③按下Ctrl+Shift+Enter组合键。

此时，Excel自动将数组公式括在大括号“{}”中，以区别于一般的公式。要特别注意：不要自己键入大括号，否则Excel认为输入的是一个正文标签。

编辑数组公式

●选取数组公式：先选中区域中任意一个单元格，然后按下Ctrl+/键即可。

●编辑数组公式：编辑数组公式时，须选取数组区域并且激活编辑栏，公式两边的花括号将消失，然后编辑公式，最后按Ctrl+Shift+Enter键。

●删除数组公式：选取数组公式所占有的全部区域后，按Delete键即可删除数组公式。

2.数组公式的计算过程

如图1是一个产品的购买清单，我们要计算购买数码相机的总价，可以在B10中输入“=SUM(IF(($A$2:$A$7="数码相机"),($B$2:$B$7)*($C$2:$C$7),0))”，然后按Ctrl+Shift+Enter键获得。

B10 {=SUM(IF(($A$2:$A$7="数码相机"),($B$2:$B$7)*($C$2:$C$7),0))}

	A	B	C	D	E	F	G	H	I
1	产品名称	单价（元）	数量						
2	数码相机	2500	3						
3	空调	1500	2						
4	电视机	3000	6						
5	电脑	5000	10						
6	数码相机	3000	5						
7	电视机	3500	10						
8									
9	求数码相机的总价								
10	结果	22500							
11	公式	{=SUM(IF(($A$2:$A$7="数码相机"),($B$2:$B$7)*($C$2:$C$7),0))}							

图1

接下来我们就一起分析这个结果是怎样计算出来的：

①IF函数先判断$A$2:$A$7区域中为“数码相机”的项，返回的结果如图2，用公式表述为：{=SUM(IF({TRUE;FALSE;FALSE;FALSE;TRUE;FALSE },($B$2:$B$7)*($C$2:$C$7),0))}。

	→			
数码相机		TRUE	2500	3
空调		FALSE	1500	2
电视机		FALSE	3000	6
电脑		FALSE	5000	10
数码相机		TRUE	3000	5
电视机		FALSE	3500	10

图2

②对返回TRUE的行执行下一个运算：($B$2:$B$7)*($C$2:$C$7)，对于返回FALSE的行，则直接返回0（图3）。

			→		
TRUE	2500	3		7500	=2500*3
FALSE	1500	2		0	=0
FALSE	3000	6		0	=0
FALSE	5000	10		0	=0
TRUE	3000	5		15000	=3000*5
FALSE	3500	10		0	=0

图3

③公式返回出一组符合要求的数字，该组数字用数组常量表示为{7500;0;0;0;15000;0}。

④用SUM函数把这组数组常量相加，得到最后结果。即输入=SUM({7500;0;0;0;15000;0})得到结果22 500。

最后需要说明的是，这个公式其实可以简化成“=SUM(($A$2:$A$7="数码相机")*($B$2:$B$7)*($C$2:$C$7))”。为什么会这样呢？这是因为在加减乘除的运算中TRUE=1，FALSE=0，逻辑值能直接参与运算。不过SUM函数引用的数据区域中如果含有逻辑值的话，将忽略该逻辑值，除非是直接作为参数。因此，当你需要在SUM中使数据区域中的TRUE=1、FALSE=0，必须使TRUE/FALSE先参与一次四则运算，转换成数值。如果不能理解，请参见图4中的例子。

B38 =SUM(B31*1,B32*1)

	B	C	D
30	计算结果	所用公式	
31	TRUE	=(1+1=2)	
32	FALSE	=(1+1=1)	
33	1	=TRUE+FALSE	
34	-1	=FALSE-TRUE	
35	0	=TRUE*FALSE	
36	1	=SUM(TRUE,FALSE)	
37	0	=SUM(B31,B32)	
38	1	=SUM(B31*1,B32*1)	

图4

$$\begin{bmatrix} 2 & 4 & 6 \\ 10 & 20 & 30 \end{bmatrix}$$

图5

常量数组

数组公式中还可使用数组常量，但必须自己键入花括号“{}”将数组常量括起来，并且用“,”和“;”分离元素。其中“,”分离不同列的值，如{12,24,36}表示1行3列的数组；“;”分离不同行的值，如{2,4,6;10,20,30}表示2行3列的矩阵（图5）。

索引函数 INDEX()

B12 =INDEX(B2:F9,3,3)

	A	B	C	D	E	F
1		星期一	星期二	星期三	星期四	星期五
2	第1节	高等数学		建筑材料		英语
3	第2节	高等数学		建筑材料		英语
4	第3节	画法几何	概率统计	思想道德	运筹学	计算机
5	第4节	画法几何	概率统计	思想道德	运筹学	计算机
6	第5节		管理学			
7	第6节		管理学			
8	第7节	体育		英语		中外文学
9	第8节	体育		英语		中外文学
10						
11						
12	星期三第3节	思想道德				

图6

H2 {=INDEX(B2:F9,,3)}

	A	B	C	D	E	F	G	H
1		星期一	星期二	星期三	星期四	星期五		
2	第1节	高等数学		建筑材料		英语		建筑材料
3	第2节	高等数学		建筑材料		英语		建筑材料
4	第3节	画法几何	概率统计	思想道德	运筹学	计算机		思想道德
5	第4节	画法几何	概率统计	思想道德	运筹学	计算机		思想道德
6	第5节		管理学					0
7	第6节		管理学					0
8	第7节	体育		英语		中外文学		英语
9	第8节	体育		英语		中外文学		英语

图7

索引函数INDEX()应用于两个方面：数组型应用和引用型应用。

数组型应用的语法表达式为INDEX(数组,第几行,第几列)，作用为从数组中找出指定的列与行交会处的单元格内容。如图6需要从课程表数组B2:F9中找出星期三第3节课该上什么课，只需在单元格中输入“=INDEX(B2:F9,3,3)”即可。若该格空白，返回值为0。此表达式中的第几行和第几列参数可以省略其中一个。如果数组只包含单一的横行或直列，则所对应的第几行或第几列参数便可以省略。如果数组含有多行多列的元素，却只单独使用某行或某列，则将以数组形式传回数组中的某一整行或整列元素。如图7在单元格中输入“=INDEX(B2:F9,,3)”，然后按Ctrl+Shift+Enter键，将得到整个星期三的课程表。

引用型应用的语法表达式为INDEX(一组或多组区域,第几行,第几列,第几组区域)。本类型的INDEX()函数，可于一组或多组区域中（相邻或不相邻），指定第几组区域中的某一行列交会处单元格内容。当处理不相邻的区域时，要用括号将区域包围。如需要从A5:E20与F30:I50两个大小不等的区域中，取得A5:E20的第2行第1列单元格的内容，可在单元格中输入“=INDEX((A5:E20,F30:I50),2,1,1)”或“=INDEX(A5:E20,2,1)”。

3.数组公式入门经验谈

①由于一个单元格内只能储存一个数值，所以当结果是一组数据时，单元格只返回第一个值，如在单元格中输入“={159,753,741,852}”，得到的结果将是159。如果你需要用到所有的运算结果，要么用多个单元格去分别返回，如要返回第2个值，可在单元格中输入“=INDEX({159,753,741,852},2)”；要么用某些函数来取一个唯一值，如SUM、MAX（MIN）等，如输入“=MAX({159,753,741,852})”将得到唯一值852。

②数组公式最大的特征就是所引用的参数是数组参数，包括区域数组和常量数组。区域数组是一个矩形的单元格区域，如$B$3:$E$10；常量数组前面已经说了。数组公式中的参数必须为“矩形”，如{10,20,30;300,200}就无法引用了。

③使用不在工作表中的数组，而公式仅占用一个单元格时就需要以数组方式输入。其具体原则是：一个公式使用了数组，并且这个数组不在工作表上，就应该使用数组方式输入这个公式。假设要将如图8的A1:A50区域中的所有数值四舍五入到2位小数，然后对四舍五入的数值求和。通常情况下我们会使用公式：=ROUND(A1,2)+ROUND(A2,2)+…+ROUND(A50,2)。如果你掌握了数组，那操作就简单多了，只需对ROUND(A1:A50,2)数组进行求和即可。因为数组ROUND(A1:A50,2)并不在工作表中，因此要使用数组方式输入公式，即{=SUM(ROUND(A1:A50,2))}。

D1 {=SUM(ROUND(A1:A50,2))}

	A	B	C	D	E
1	15.2646	四舍五入后的和		5283.21	
2	158.456				
3	157.896				
4	12.8965				
5	13.8965				
6	1.8657				
7	156.94236				
8	25.486691				
9	15.8975642				
10	5.126876				
11	[illegible]				

图8

二、Row()函数在数组公式中的应用

谈到数组公式，我们不得不说一下ROW()这个函数，它在数组公式中起到了很大的作用，许多公式中都需要用到它作为参数。

下面求正整数列1、2、3、4……100这100个数字之和，当然这里不能用等差数列公式算。答案非常简单，在单元格中输入“=SUM(ROW($A$1:$A$100))”然后按Ctrl+Shift+Enter键即可。

我们都知道，ROW()是用于返回单元格行号的函数，通常它只能引用一个参数。

ROW(A1)=1

ROW(A2)=2

ROW(A3)=3

……

ROW(A100)=100

从而，ROW($A$1:$A$100)={1;2;3…100}。

知道了这一点以后，我们就能在数组公式中利用这一功能来得到一组连续的正整数。

当然COLUMN()的作用和ROW()是相同的，上面的计算也能用以下公式：

键入“=SUM(COLUMN($A$1:$CV$1))”，然后按Ctrl+Shift+Enter键。但相对于ROW()的引用方式来说，A1:A100要比A1:CV1更直观地体现出所引用的是100行还是100列。

注：COLUMN()函数作用是传回引用地址的列号。

为了说明ROW()函数的应用，我这里举个例子，前面我们要返回{159,753,741,852}中每一个值，需要用INDEX()函数一个个输入。用上ROW()函数，只需在第一个单元格中输入“=INDEX({159,753,741,852},ROW(A1))”，然后往下拖拉填充即可。如果需要分列显示，那么就用COLUMN()，输入“=INDEX({159,753,741,852},COLUMN (A1))”，然后往右拖拉填充（图9）。

C8 =INDEX({159,753,741,852},COLUMN(A1))

	A	B	C	D	E	F	G
1		计算结果	所用公式				
2		159	=INDEX({159,753,741,852},ROW(A1))				
3		753	=INDEX({159,753,741,852},ROW(A2))				
4		741	=INDEX({159,753,741,852},ROW(A3))				
5		852	=INDEX({159,753,741,852},ROW(A4))				
6							
7							
8		计算结果	159	753	741	852	

图9

三、利用数组公式进行条件求和

以前给大家介绍了条件求和的公式，一般都会使用SUMIF，但SUMIF只能进行单个条件求和，而数组公式能帮助你进行多条件求和。

如图10是一份产品购买清单，现在需要用数组公式求解一些问题。

1.求数码相机4月份的产量

答案是在单元格输入“=SUM(IF(($A$2:$A$13="数码相机")*(MONTH($B$2:$B$13)=4),($D$2:$D$13),0))”，然后按Ctrl+Shift+Enter键。

用IF()来判断，如果$A$2:$A$13="数码相机"，而且MONTH($B$2:$B$13)=4，那么我们就取$D$2:$D$13中对应的值，否则就让它等于0。公式中的“*”相当于AND，即同时满足条件，该公式可以作如下简化“=SUM(($A$2:$A$13="数码相机")*(MONTH($B$2:$B$13)=4)*($D$2:$D$13))”。

	A	B	C	D
1	产品名称	生产日期	单价（元）	数量
2	数码相机	2003-4-3	2500	3
3	空调	2003-5-6	1500	2
4	电视机	2003-7-10	3000	6
5	电脑	2003-8-15	5000	10
6	数码相机	2003-4-15	3000	5
7	电视机	2003-8-18	3500	10
8	数码相机	2003-5-15	2500	3
9	空调	2003-8-15	1500	2
10	电视机	2003-10-19	3000	6
11	电脑	2003-12-30	5000	10
12	数码相机	2003-2-10	3000	5
13	电视机	2003-2-28	3500	10

图10

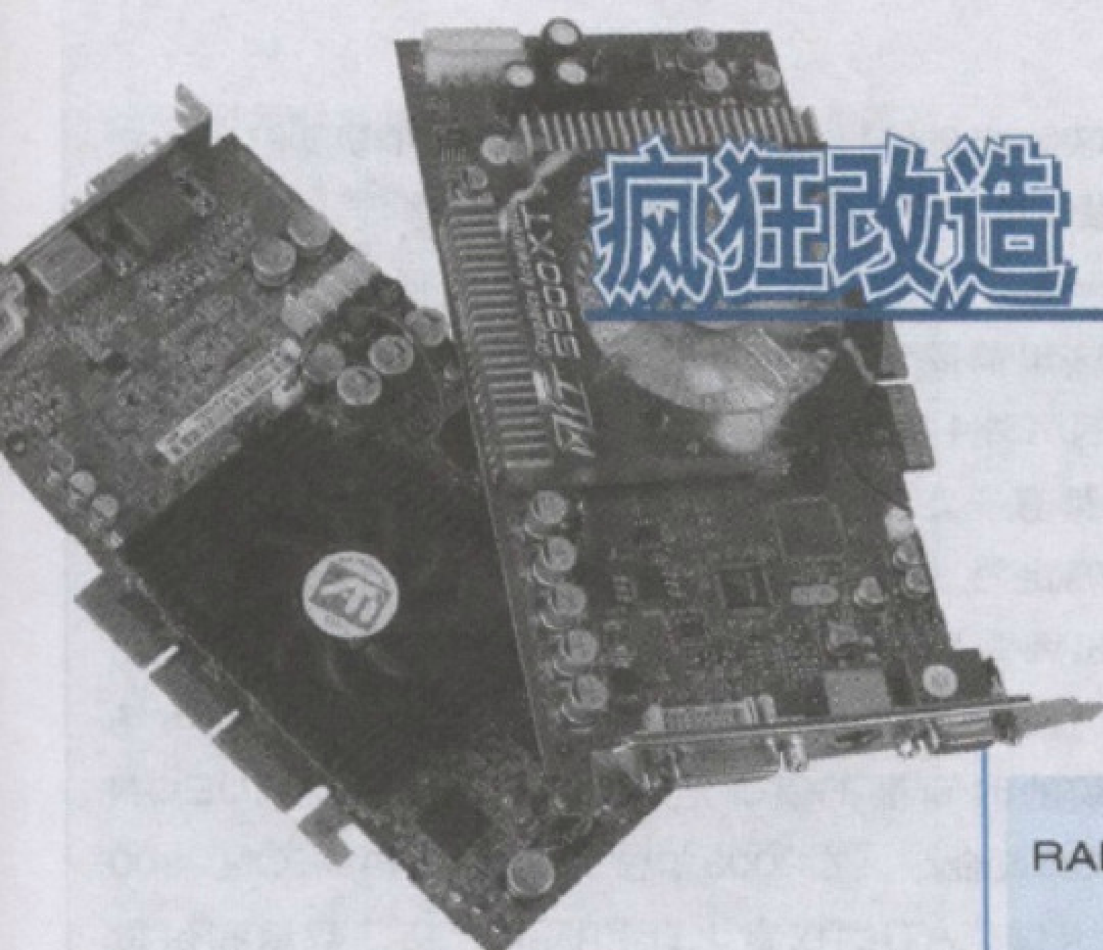
2.求数码相机和电视机的总产值

答案是在单元格中输入“=SUM(IF(($A$2:$A$13="数码相机")+($A$2:$A$13="电视机"),($C$2:$C$13)*($D$2:$D$13),0))”，然后按Ctrl+Shift+Enter键。公式中的“+”相当于OR，即满足条件之一即可。该公式可作如下简化为：“=SUM((($A$2:$A$13="数码相机")+($A$2:$A$13="电视机"))*($C$2:$C$13)*($D$2:$D$13))”。

3.求5月份之前数码相机的产量和5月份之后不包括数码相机的产品产量之和

答案是在单元格中输入“=SUM(IF((MONTH($B$2:$B$13)>=5)<>($A$2:$A$13="数码相机"),$D$2:$D$13,0))”，然后按Ctrl+Shift+Enter键。公式中的“<>”相当于不同时满足，即要么满足条件1，要么满足条件2，同时满足的不算。“<>”还可以用“-”代替。该公式可作如下简化“=SUM((MONTH($B$2:$B$13)>=5)<>($A$2:$A$13="数码相机")*$D$2:$D$13)”，简化时注意只能用“<>”而不能用“-”。

自定义函数与宏是Excel中最富创意及吸引力的功能之一，下期我们将介绍如何通过这两项功能定制适合自己的Excel。

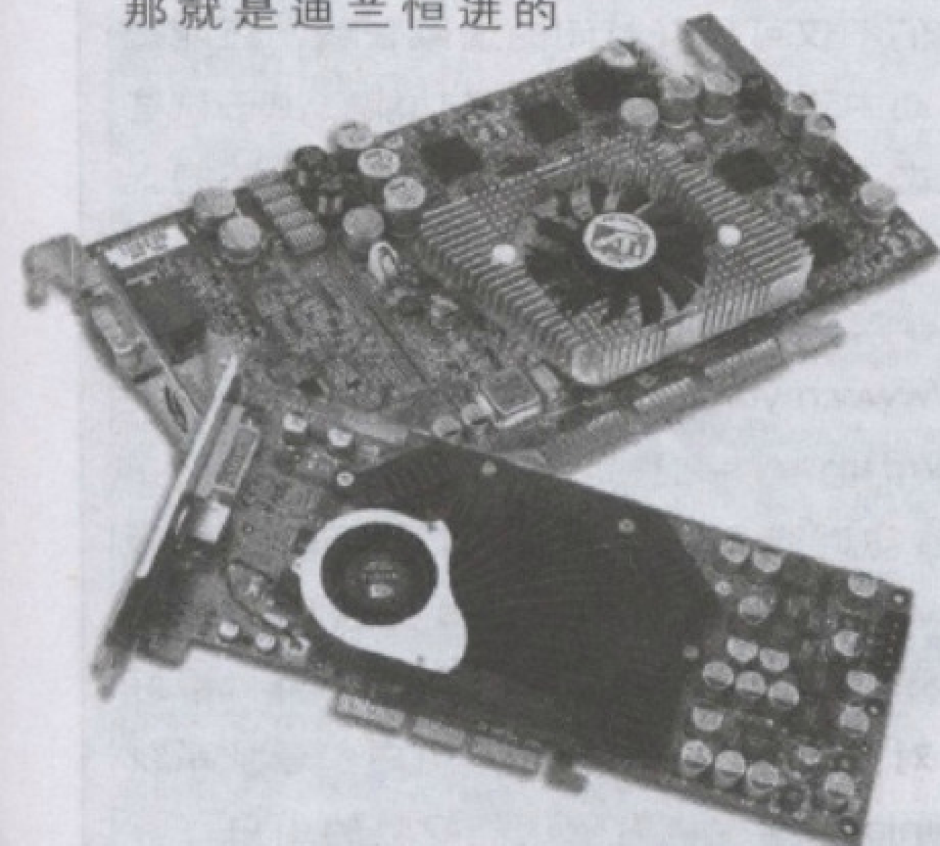


疯狂改造 VS 极限超频
新版RADEON 9800 SE比拼GeForceFX 5900 XT

■晶合实验室 魔之左手

RADEON 9800 Pro、GeForceFX 5900，看到这两个名字，相信很多喜爱3D游戏的玩家已不自觉地咽口水了吧。虽然它们在各自的产品线中已不再是旗舰级产品，但结构和特性却与最高端产品并无太大差别。熟悉显卡市场的玩家应该对这些次顶级显卡的价格有一定了解，它们通常与最高端产品保持500～1000元/级的价格差距，在2004年2月前，这种判断是相当正确的。

然而，在降频版的GeForceFX 5900（许多厂商称之为5900 SE）横行2000元以下市场约半年时间之后，ATI终于放弃了以缩水较多的RADEON 9600系列与之对抗的策略，以令人震惊的低价格（降幅逾千元）直接将RADEON 9800 Pro投入了这一市场。随后，一些厂商将GeForceFX 5900标准版降入2000元以内，虽然大部分厂商的同等级GeForceFX 5900标准版和Ultra版似乎仍坚守价位，但可以肯定，它们的价位已很难守住。说到这里，也许手里有“米”的玩家一定已跃跃欲试，不过先别着急，今天我们准备为大家介绍的，是一些更值得一玩的另类次高端显卡，那就是迪兰恒进的RADEON 9800 SE黄金版Ⅱ代和七彩虹的GeForceFX 5900 XT。



正宗的RADEON 9800 Pro和GeForceFX 5900曾是许多玩家的梦想。

新生代中级显卡的特点

由于种种原因，我们在国内市场上很少能看到标准版的RADEON 9800显卡（非Pro版，RADEON 9700同样也比较少见），反而是一种特别版的R9800显卡以特殊的原因成为这一市场的热点，这就是RADEON 9800 SE黄金版。相对于千元级的RADEON 9800 SE，黄金版采用了更好的PCB板制造，内存位宽与高端的R9800型号一样都达到256bit，有些品牌的产品甚至核心和显存频率都非常接近RADEON 9800 Pro，与后者的区别仅仅是内部渲染管线为4×1结构而非标准版RADEON 9800 Pro的8×1结构。

我们知道，ATI曾推出过与RADEON 9800 SE在结构和定位上非常相近的产品——RADEON 9500系列，由于渲染能力大幅下降，造成这些显卡的3D性能几乎同比例地大幅下降，成为空有优秀核心设计的“阉割”显卡。虽然它们定位在主流游戏市场，但不能令大部分游戏玩家满意。然而，这些显卡有一个令人兴奋的特性，那就是——在某些情况下，它们失去的东东竟然可找回来！这个过程非常简单，任何DIY爱好者借助一些现有的软件或BIOS都可成为妙手回春的高手。当然，改造成功率并不是很高，毕竟这样会威胁到其标准版产品的销售。

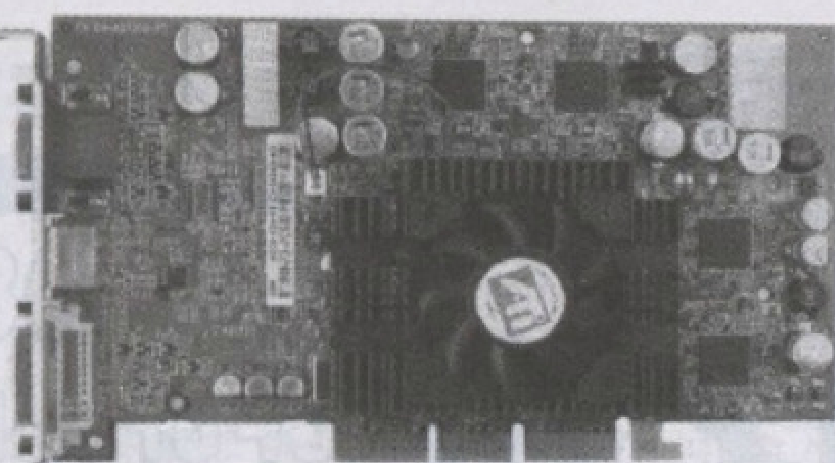
相对来讲，GeForceFX 5900 XT的“改造”就简单得多，它在特性、结构甚至PCB板设计上都与GeForceFX 5900标准版没有明显区别，核心频率与后者极为接近，仅比其低10MHz（显存频率则为700MHz，比标准版低100MHz）。相信大部分玩家都有一定的经验，如果简化版与标准版的核心频率接近，而显存带宽仅有1/8的差距，不会有那种让人无法接受的性能下降。

首先还是来看看一下让我们垂涎的这两款次高端产品。

中高端显卡规格对比表

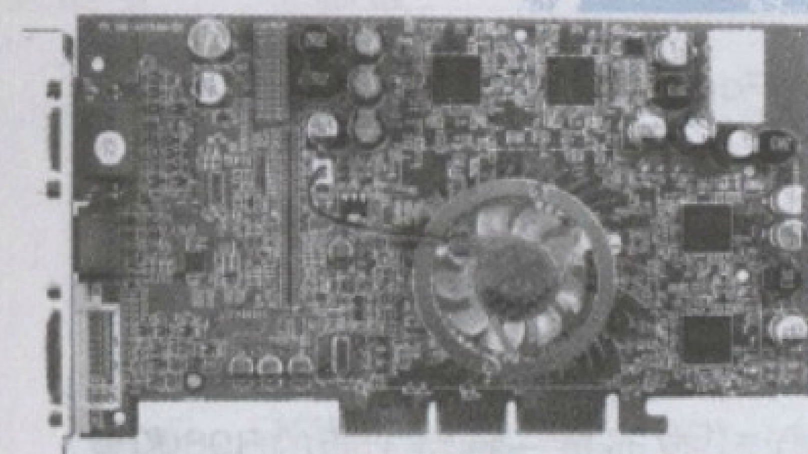
项目	ATI RADEON 9800 SE黄金版Ⅱ	NVIDIA GeForceFX 5900 XT	ATI RADEON 9800 Pro	NVIDIA GeForceFX 5900
显示核心	R350	NV35	R350	NV35
核心频率（3D状态，MHz）	380	390	380	400
显存频率（DDR MHz）	600/680	700	675	800
渲染流水线	4X1	8X1	8X1	8X1
理论填充率（M Texels/s）	1520	3120	3040	3200
显存位宽（bit）	256	256	256	256
显存带宽（GB/s）	19.2	22.4	21.6	25.6
晶体管数量（M）	107	130	107	130
制造工艺	0.15μm	0.13μm	0.15μm	0.13μm

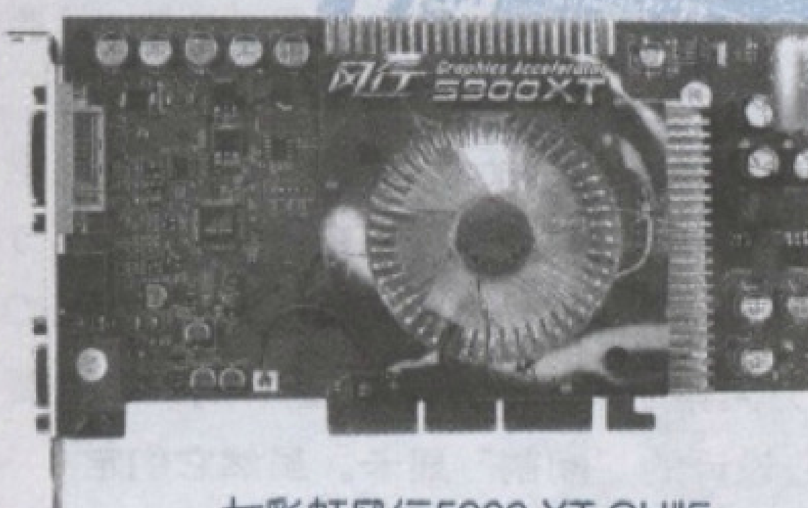
我们这次拿到的几款样卡是迪兰恒进的镭姬杀手9800SE黄金版Ⅱ代、七彩虹的镭风9800 SE白金版和风行5900 XT CH版。其中两款R9800 SE均采用RADEON 9800 Pro的PCB板设计，且安装了2.8ns显存，不过迪兰恒进的产品显存频率较高，达到了和RADEON 9800 Pro一样的675MHz。风行5900 XT CH版采用公版设计，配备核心/显存一体式散热器，巨大的散热片非常显眼，它同样采用2.8ns显存。这些样卡均采用128MB显存，并提供DVI和视频输出功能，其中镭风9800 SE


迪兰恒进镭姬杀手9800SE黄金版 II 代

白金版报价为1399元，另外两款产品均为1499元。

虽然RADEON 9800 SE黄金版 II 代和GeForceFX 5900 XT的价位非常接近，不过规格上看，FX 5900 XT无疑占有相当优势，其理论填充率达到了对手的2倍以上，带宽也要高一些。那么它们的实际性能究竟如何？我们在样卡的原始规格下进行了对比测试。


七彩虹镭风9800 SE白金版


七彩虹风行5900 XT CH版

测试平台为Intel原厂875主板D875BPZ、Intel Pentium 4 3GHz处理器（800MHz FSB）、Kingmax DDR400 256MB×2、WD 1200JB硬盘；操作系统为英文Windows XP专业版+SP1，安装Intel芯片组驱动5.02.1003和Intel Application Accelerator 3.0.0.2344，驱动程序则采用NVIDIA公版ForceWare驱动53.03和ATI公版驱动催化剂4.2版；桌面分辨率为1024×768/32bit@85Hz。

原始规格下的测试成绩表

项目	R9800 SE 黄金版 II	FX 5900 XT	R9800 SE黄金版 II 4XFSAA+4XAF	FX 5900 XT 4XFSAA+4XAF
实际核心频率（MHz）	378	390	378	390
实际显存频率（MHz）	600	702	675	702
3DMark 2001 SE得分				
1024X768	14088	15500	7906	11572
1280X1024	10560	12916	4133	8669
1600X1200	7657	10966	/	/
3DMark03得分				
1024X768	3776	5480	1795	3189
1280X1024	2610	4038	1055	2173
1600X1200	1904	3081	/	/
单纹理贴图M Texels/s	979.5	1265.2	/	/
多重纹理贴图M Texels/s	1461.3	2737.5	/	/
AquaMark3				
1024X768	28164	36880	22631	27243
GPU	3339	4590	2586	3180
QuakeIII，fps				
1024X768	296.5	390.5	160.4	292.9
1280X1024	182.3	323.0	51.8	208.4
1600X1200	118.8	247.5	/	/
UT2003，fps				
1024X768	122.9	148.8	65.2	122.2
1280X1024	84.1	130.1	36.9	86.4
1600X1200	58.2	101.8	/	/
最终幻想XI				
Low（640X480）	6036	6134	5823	6134
High（1024X768）	4619	5072	4107	5072

由于这两种产品在非常重要的渲染能力（管道数量）方面都存在很大差距，因此在测试中GeForceFX 5900 XT占有明显优势。不过这并非最终结果。这两款产品虽然与我们在本文开头提到的次顶级产品有明显的价格差距，但却都能摇身一变，成为与后者别无二致的“顶级”显卡。

这里需要说明，无论打开RADEON 9800 SE被屏蔽的另外4条渲染管线，还是超频GeFroceFX 5900 XT，都有一定风险，改造的可能和改造效果都有相当的不确定性。我们之所以在这个时间进行这样的测试，是因为目前市场上出现了一批相对较容易改造的产品。但这些产品的数量、来源、目的以及将在市场上持续的时间都不很确定，特别是新版的RADEON 9800 SE黄金版。在2003年曾有消息称RADEON 9800 SE显卡仅是ATI的权宜之计和探路产品，数量和供货时间都比较有限，因此目前大量上市的相关产品实在有些出乎意料。它们会不会像RADEON 9500系列那样，出现不同批次（前后期）产品在改造成功率上的明显差异，也让人有些担心。

相对而言，GeForceFX 5900 XT要“正大光明”一些，它的出现属于NVIDIA的一种相对长期的市场策略。很多第三方厂商在目前内存价格危机开始缓解的情况下，采用一些高规格的显存颗粒，并采用品质更好的PCB板，为FX 5900 XT留出了足够的超频空间，因而出现了目前这些易于改造的产品。对于这些加强了硬件规格的GeForceFX 5900 XT来说，我们做的实际上是将其恢复真正的设计频率，因此其改造（超频）成功率非常高。

改造，改造！

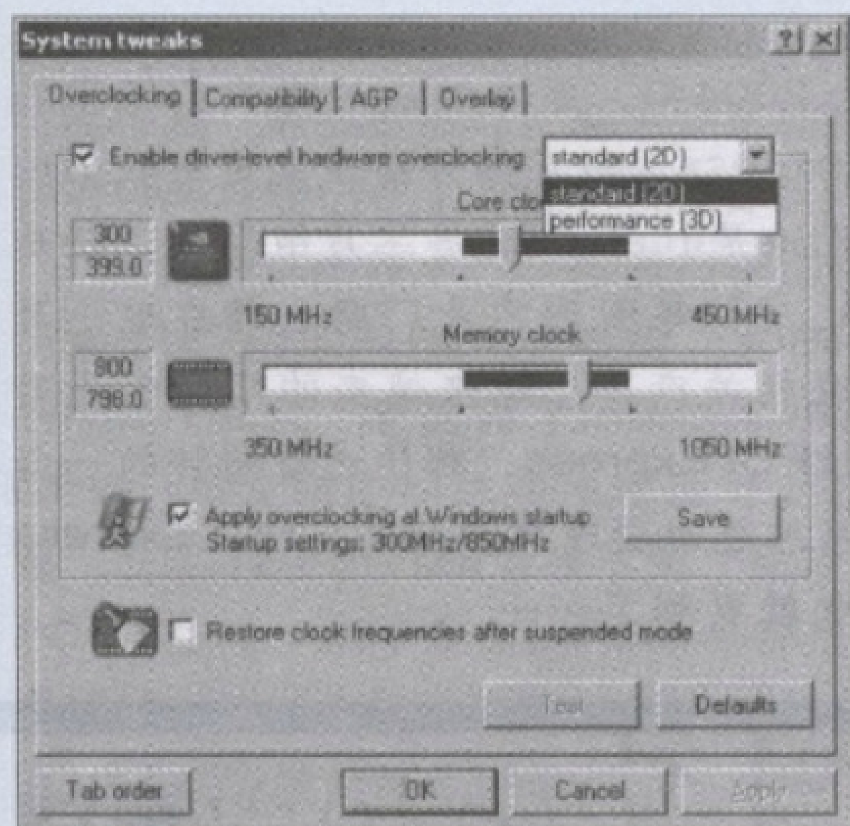
下面开始广大玩家最感兴趣的内容——显卡大变身……

改造RADEON 9800 SE最方便也最安全有效的方法，是直接替换其驱动程序中的ati2mtag.sys文件：将现成的修改版ati2mtag.sys文件拷贝入系统替换原有文件后，驱动程序便会将R9800 SE芯片辨认为标准的R9800芯片，直接调用其被屏蔽的4条渲染管道。而对于一些比较有经验的DIY玩家来说，也可尝试安装破解版驱动程序（例如Omega驱动和DNA加速版等）或破解程序，它们不仅可打开封闭的渲染管线，还能提供一些公版驱动中没有提供的设置或功能；由于这些驱动在默认状态下可能与公版驱动的设置略有不同，因此使用中很可能出现一些问题，不建议新手使用。

编者注：修改版ati2mtag.sys文件可到驱动之家网站下载：http://www.mydrivers.com/dir85/d34072.htm。

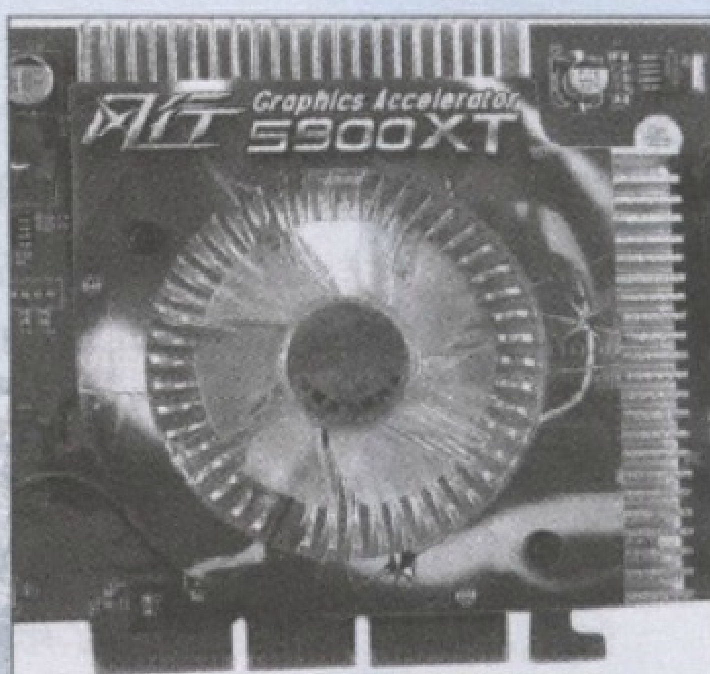
替换ati2mtag.sys文件的方式很容易掌握，在Windows启动时选择进入安全模式，将修改版ati2mtag.sys文件拷到Windows安装目录下的system32\drivers\目录中，替换原有文件即可（最好保留备份）。对于Windows2000/XP用户，登录系统时应使用Administrator或拥有管理员权限的用户。

目前市场上有一部分新版RADEON 9800 SE黄


调整时需要注意分辨2D/3D两种模式的频率。

金版采用了R360核心（相对于早期R9700/9800采用的R350核心，R360的制造工艺更好），理论上它们有改造为更高档次的RADEON 9800 XT的可能性；但从其显存规格和散热配置来看，希望并不大，特别是其采用的700MHz（2.8ns）显存没有安装显存散热片，不建议用户将它超频至700MHz以上。

GeForceFX 5900 XT的超频改造过程则更简单，我们使用一些支持显卡超频的软件（如PowerStrip和RivaTuner等），将核心/显存频率分别提升10MHz和100MHz即可达到FX 5900标准版的水准。需要注意的是，FX 5900 XT的核心拥有2D和3D两种运行模式，在调整核心频率时应该注意分辨。


风行5900 XT正面的显存不仅有散热片，还可通过核心风扇散热，将2.8ns显存超频至800MHz长时间使用，温度仅有约30℃。

从RADEON 9800 SE和GeForceFX 5900 XT显卡的设计来看，后者的一个特点使其显存拥有比较出色的超频特性，那就是128MB显存都位于显卡正面，可充分利用显卡核心散热风扇散热，甚至直接打造一体式散热器。这就是为什么我们敢于将七彩虹风行5900 XT CH版的2.8ns（700MHz）显存超频至800MHz使用，对于一些已配置了2.5ns甚至2.2ns显存的产品，其稳定频率应该会更高一些。

改造/超频后的测试成绩

项目	R9800 SE黄金版改R9800 Pro	FX 5900 XT改FX 5900标准版	R9800 SE黄金版改R9800 Pro 4XFSAA+4XAF	FX 5900 XT 改FX 5900标准版 4XFSAA+4XAF
核心频率（MHz）	378	400	378	400
显存频率（MHz）	675	800	675	800
3DMark 2001 SE得分				
1024X768	17311	15920	12121	12374
1280X1024	14735	13466	9203	9518
1600X1200	12287	11570	/	/
3DMark03得分				
1024X768	5551	5987	2905	3482
1280X1024	4129	4303	2065	2380
1600X1200	3149	3274	/	/
单纹理贴图（M Texels/s）	1614.5	1510.8	/	/
多重纹理贴图（M Texels/s）	2485.1	3183.8	/	/
AquaMark3得分				
1024X768	42916	45625	35067	29587
GPU	5568	6009	4311	3504
QuakeIII，fps				
1024X768	371.5	397.5	277.6	312.3
1280X1024	323.7	340.4	187.1	229.8
1600X1200	253.2	263.2	/	/
UT2003，fps				
1024X768	151.2	149.3	111.3	129.8
1280X1024	133.3	136.3	81.4	96.1
1600X1200	105.0	109.7	/	/
最终幻想XI				
Low（640X480）	6167	6185	6141	5974
High（1024X768）	5641	5167	5300	4685

由于RADEON 9800 SE改造为RADEON 9800 Pro后性能有成倍增长，因此与GeForceFX 5900 XT的超频版在测试成绩上出现了完全的逆转，毕竟R9800 Pro的真正对手是GeForceFX 5900 Ultra而非其标准版。

由于FX 5900 XT超频到标准版后核心频率提升幅度很小（实际上还有一定提升空间，但出于安全考虑，因此仅在稳定的标准版频率下测试），它在一些对显存带宽不敏感的测试中成绩提升相当有限。我们尝试将风行5900 XT CH版超频到FX 5900 Ultra的水平，可得到非常出色的测试成绩（3DMark03成绩可达6200分），虽然其显示核心工作仍很稳定，但由于显存颗粒无法承受如此高的频率，因此在一些较为复杂的场景（如3DMark03的GT3和GT4中）出现明显贴图错误，我们相信使用2.5ns或2.2ns颗粒的产品会有更好表现。

结论

仅从测试看，RADEON 9800 SE黄金版II代以更强的改造潜力（要考虑到它测试时只是打开了额外的渲染管线，并未超频），成为最终的获胜者。由于我们不能排除各批次产品间存在较大差异的情况，因此目前市场上的R9800 SE黄金版II代的改造成功率并不确定。对于那些行事稳健的DIY玩家来说，GeForceFX 5900 XT是更好的选择，特别是市场中已出现很多“加量不加价”的产品，它们采用更高规格的显存颗粒后，很可能拥有超频到GeForceFX 5900 Ultra的能力，且在硬件规格允许的情况下，其成功率当然要高得多。

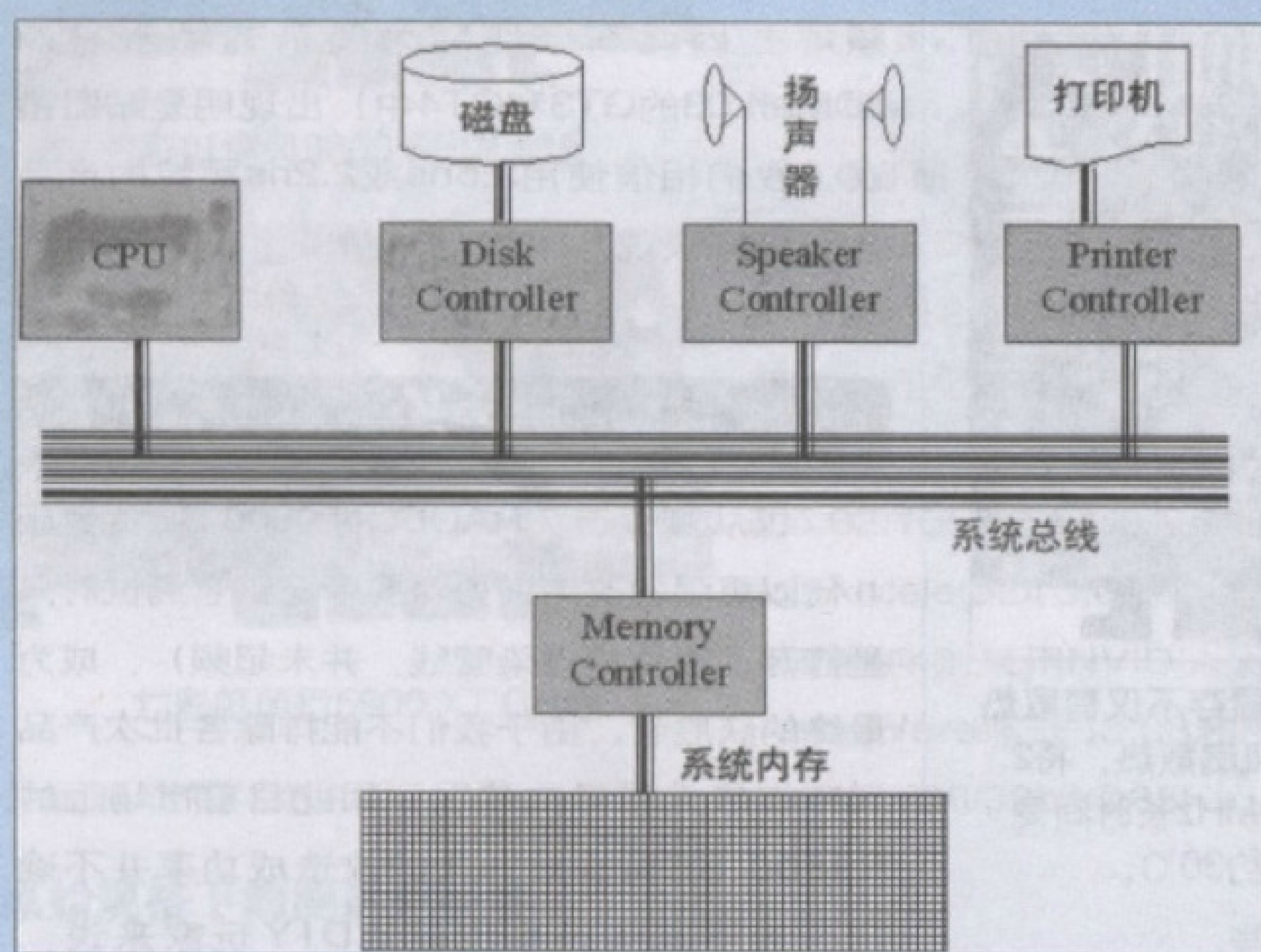
随着RADEON 9800 SE黄金版II代和GeForceFX 5900 XT逐渐成为1500元以下游戏显卡市场的新主力，RADEON 9600 Pro和GeForceFX 5600/5700 Ultra在这样的强势产品压力下逐渐向千元以下的市场渗透，也许很快便会在这一市场消失。同时我们注意到，1500元左右价位的产品总是千元以下主流市场的预备军，因为能进入这一价位，说明其生产成本等方面已得到有效控制，而像GeForceFX 5800、RADEON 9700这样对制造成本要求很高的产品便很难出现在这一市场。也许很快，随着ATI和NVIDIA的新一代高端显卡推出，我们便会看到这两款产品的价格跌到千元以下。

也许玩家们现在就应该开始考虑，剑走偏锋的RADEON 9800 SE黄金版II代和气势沉稳的GeForceFX 5900 XT，到底谁才是首选呢？

电脑要想快，先修高速“路”
PC系统总线大观与PCI Express展望

迈入2004年，原本被认为离我们还很远的PCI Express总线开始大踏步地走进我们的视野。无论是Intel、VIA等芯片组厂商，还是NVIDIA、ATI等图形芯片厂商，都在迫不及待地开发相关产品。越来越多的厂商争先恐后地拥抱PCI Express，都传达着同样的一个信号：系统总线要改朝换代了，PCI Express总线时代就要到了……

■广东 王洋（本刊特约作者）



总线——计算机中的“数据高速公路”。

在计算机系统中，总线的作用相当于一条宽阔的“高速公路”，承担着各部件、各子系统间数据传输的重任，而数据能否被快速传送直接关系到各子系统的性能发挥。作为电脑最重要的“基础设施”，系统总线还关系到显卡、声卡、网卡等外设的世代演变，因此必须在一定时期内保持相对的稳定性。所以，业界将系统总线的变迁视为计算机更新换代的标志。总线技术诞生快30年了，PC机也经历了第一代ISA/EISA总线和第二代PCI总线的发展，在2004年开始加速迈进第三代的PCI Express总线。

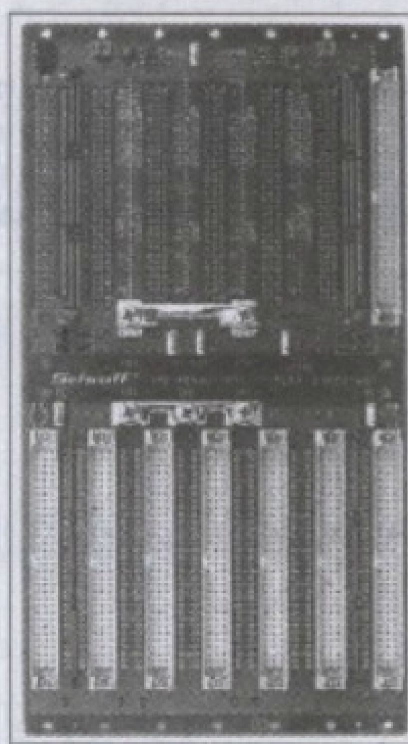
“高速公路”的鼻祖：总线技术的由来

早在1970年，DEC公司设计的PDP-11小型机就使用了面向总线技术的设计，该技术被命名为Unibus，它在当时是一种专利，并未向业界公开。1975年，在Intel发明世界上第一颗微处理器4004的4年后，真正意义上的系统总线技术诞生了。当时一家名叫MITS的美国电脑公司采用Intel的8080处理器，由设计人员Ed Robert开发出一套微机系统，名为Altair。不料这台样机在运输过程中丢失，Ed Robert只好重新设计。在重新设计过程中，他大胆采用了面向总线的技术，开发出世界上第一条系统扩展总线。当Altair电脑被推向市场后，它所采用的总线技术被称作S-100总线。S-100总线采用100个引脚的插件板，每面50个引脚，可外接功能扩展卡。1979年，S100型总线得到了IEEE（美国电气电子工程师协会）的认可，被命名为IEEE 696总线标准。



Ed Roberts和他开发的Altair电脑。

1978年，美国PROLOG公司又推出了8位系统总线STD总线，应用在以Zilog的Z80处理器为CPU的微机系统上。该总线结构简单，只有56条引脚并支持多处理器，高度模块化，电气指标可靠性高，很快在工业控制领域流行开来，也得到了IEEE的认可，被命名为IEEE 961。早期的STD总线与Z80这样的8位CPU相适应，只有8位数据宽度；后来随着16位、32位CPU的问世，STD总线也升级到了STD16、STD32。STD总线不仅是国际上流行的工业控制机标准总线，也是目前国内工控机首选的标准总线。



MOTOROLA公司开发的VMe总线，性能指标在当时非常出色。

1982年，当时Intel在CPU市场最强大的对手MOTOROLA公司也推出了与其32位处理器68000相适应的VMe总线，它的数据传输率高达24MB/s，改进后还可进一步提高到57MB/s，从性能指标上说很有优势。不过，由于后来MOTOROLA在和Intel的CPU竞争中失利，基于X86架构的IBM PC及其兼容

机大行其道，VMe总线最终没有流行开来。凭借其可靠性高、散热性能好、易于安装和移动的优点，目前VMe总线仍在工业控制领域占有一席之地。

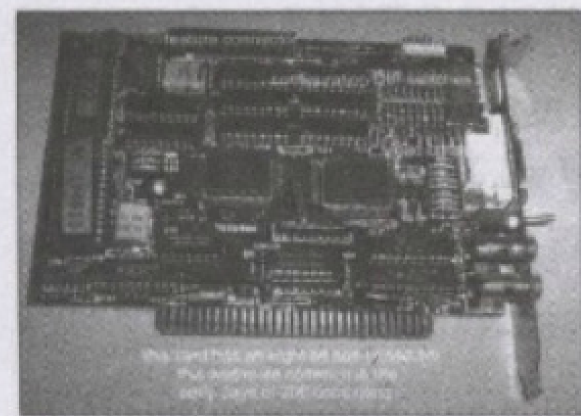
早期的总线技术与CPU类型密切相关，往往是为某个类型的CPU量身定做的。当IBM于1981年推出IBM PC时，它选择了Intel的8088处理器作为CPU，与之相应的总线技术也与上述的S-100总线、STD总线和VMe总线不同，被称为PC总线或PC/XT总线。由于现在的PC架构都是基于IBM PC的设计，因此大家所熟悉的系统总线自然而然都是PC/XT总线演变而来的。

第一代总线技术：ISA/EISA总线

严格地说，"ISA总线"这个名字应该是1988年以后才有的，不过由于它涵盖了PC/XT和PC/AT两种总线规格，因此与它的改良版本EISA总线一起，统统被归为第一代总线。

1.PC/XT总线

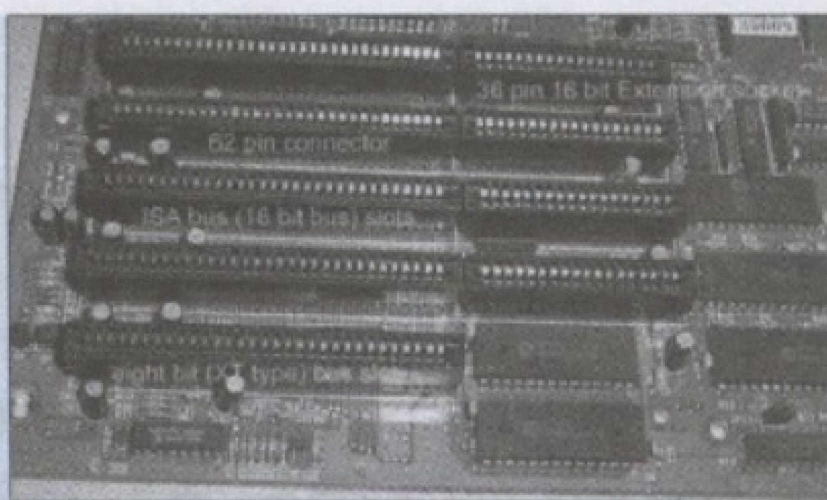
PC/XT总线是1981年推出的IBM PC/XT电脑所采用的系统总线，它为Intel 8088处理器量身定做，总线频率与CPU主频相同，都是4.77MHz；总线的数据宽度也与CPU保持一致，都是8bit。它传送一次数据需要2个时钟周期，因此总线的数据传输率（即带宽）为4.77×8/8/2=2.38MB/s。


采用8位PC/XT接口的显卡。

PC/XT总线是一种开放式结构的计算机总线，共有62个引脚，引脚间隔为2.54mm，支持8位双向数据传输和20位寻址空间（即1M）。它把CPU视为总线的唯一主控设备，其余外围设备均为从属设备，最大支持5个系统插槽，用于I/O设备与PC机连接。PC/XT总线的插槽为黑色。上图是1983年IBM PC上使用的EGA显卡，采用8位PC/XT接口，最大支持640×350的分辨率和64种色彩。

2.PC/AT总线

1984年IBM推出了IBM PC/AT电脑，采用Intel的80286处理器。由于80286是16位CPU，数据宽度为16bit，因此IBM把系统总线相应扩展为16位，称为PC/AT总线。PC/AT插槽和PC/XT插槽一样，都是黑色，但长度不同。PC/AT总线在PC/XT总线的基础上增加了36个引脚，其中62线的一段基于8位的PC/XT总线，可独立使用，插接8位扩展卡，从而保持了对PC/XT的兼容；而62线+36线就扩展成标准的16位总线，用于插接16位扩展卡。

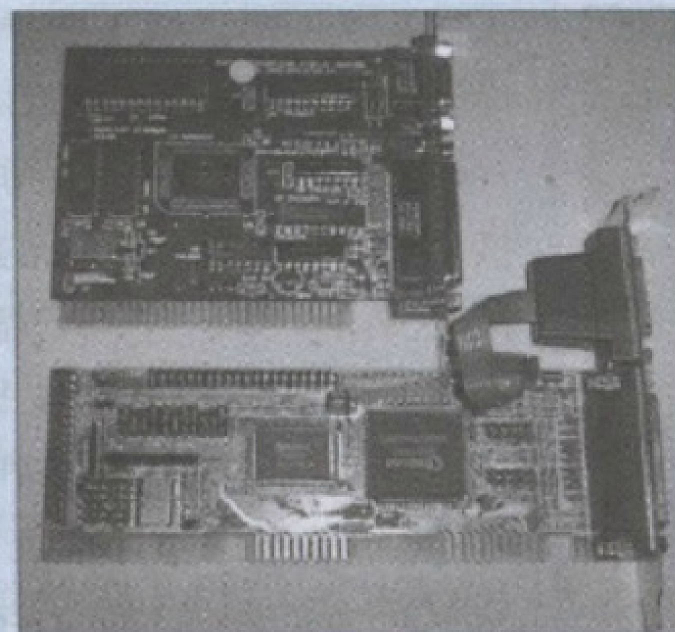


从长度上可非常容易地区分PC/XT和PC/AT插槽。

PC/AT总线的工作频率为8.33MHz，传送一次数据同样需要2个时钟周期，因此总线带宽为8.33×16/8/2=8.33MB/s。PC/AT总线的最大寻址空间扩大到16MB（24位），加强了中断处理和DMA传输能力，并允许多个CPU共享系统资源。上图是一块286主板，较短的插槽是8位的PC/XT插槽，较长的插槽就是16位的PC/AT插槽。

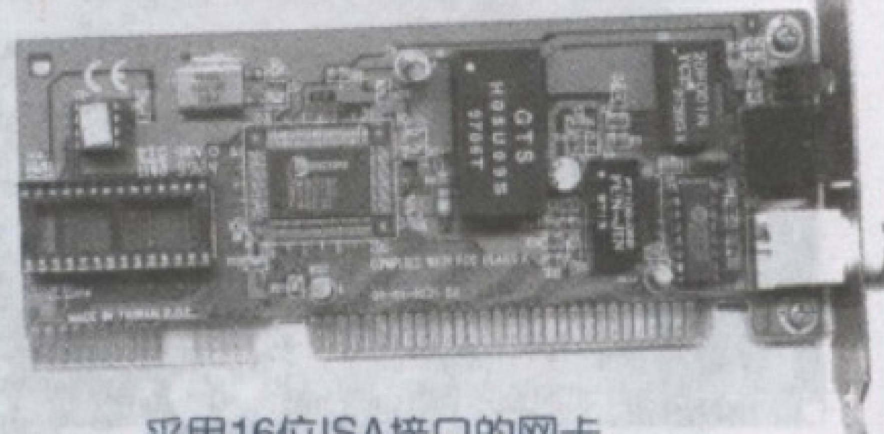
3.ISA总线

尽管PC/AT总线是一种开放式结构的计算机总线，但IBM公司为保护自己的利益，打压当时的COMPAQ电脑等兼容PC，并没有完全公开PC/AT总线的详细时序和负载规范。尽管各兼容机厂商模仿出了AT总线，但还是存在由于电气参数模糊不清导致的兼容性问题。为开发与IBM PC兼容的外围设备，行业内逐步确立了以IBM PC总线规格为基础的PC总线标准，1988年这一标准被命名为ISA（Industry Standard Architecture，产业标准架构）总线。


8位ISA扩展卡和16位ISA扩展卡。

ISA总线的技术基础还是PC/XT总线和PC/AT总线。对应这两种总线，ISA总线也有数据宽度分别为8位和16位的两种规格，工作频率都是8.33MHz，带宽分别为8MB/s和16MB/s。

下图是一块采用16位ISA接口的网卡，采用Davicom的DM9008F芯片，在1998～1999年比较流行。


采用16位ISA接口的网卡。

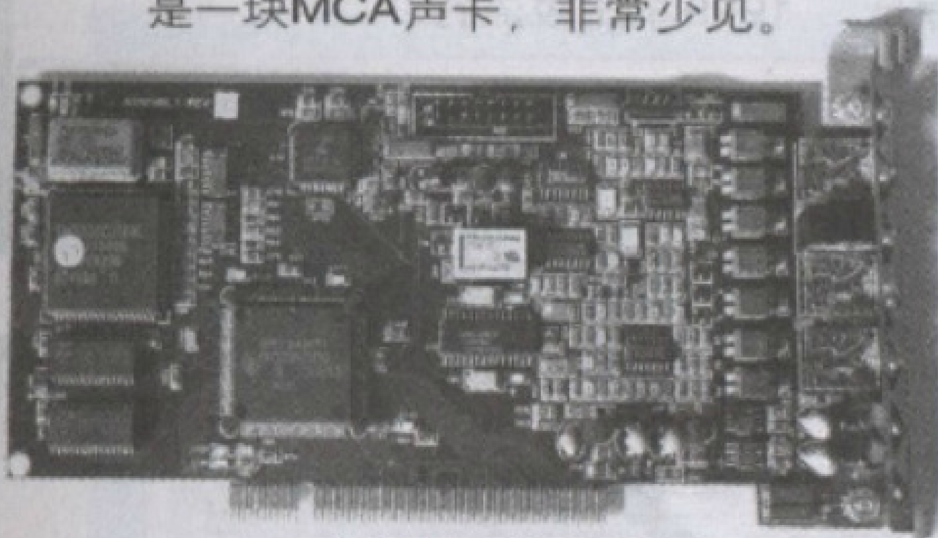
4.EISA总线 vs MCA总线：开放还是封闭？

1985年，Intel推出80386 CPU，数据总线由16位增至32位，CPU主频和处理能力大大提高。这时如果继续沿用ISA总线为存储器、显示器、I/O设备传送数据，速度就显得很慢了。为解决低性能总线与高性能CPU之间的矛盾，开发新的总线技术显得非常迫切。不过，这一次作为行业领头羊的IBM和COMPAQ等生产IBM PC兼容机的追随者们发生了分歧。

1987年4月，IBM推出基于386CPU的IBM Personal System/2（PS/2）个人电脑系列。因开放标准而受到兼容机困扰的IBM，出人意料地在Model 50及更高配置的PS/2产品系列中，采用了一种完全不同于ISA总线的MCA（Micro Channel Architecture，微通道体系结构）总线技术，也称为PS/2总线。MCA总线的数据宽度为32位，共有186个引

脚，最高总线频率为10MHz，提供4GB的内存寻址能力；它能通过分享总线控制权独立于主CPU进行工作，从而减轻主CPU的负担，还能自动关闭出现错误的适配器。

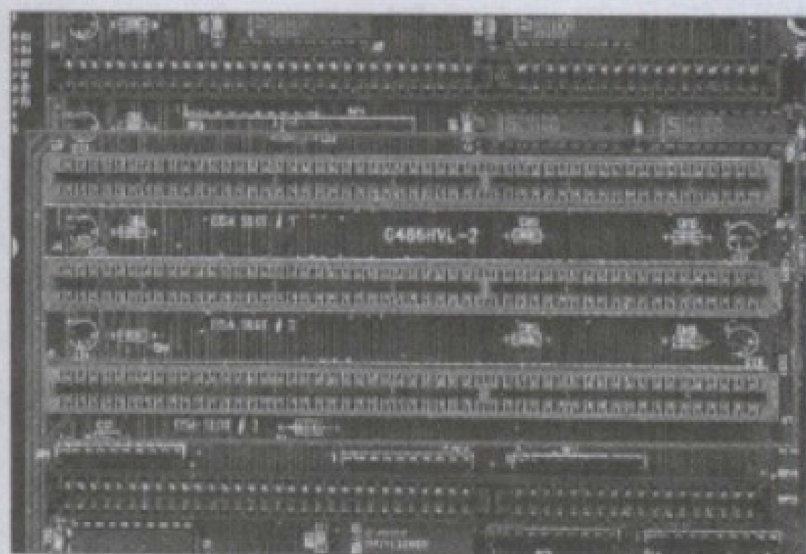
但MCA总线的最大问题是与ISA总线不兼容，而且它是IBM的独家专利，其他厂商要想使用必须先获得IBM的专利许可，这是COMPAQ等其他电脑厂商决不愿看到的。显卡、网卡等扩展卡制造商也对MCA总线的前景疑虑重重，导致MCA扩展卡价格居高不下，很难推广开来。下图是一块MCA声卡，非常少见。



非常少见的MCA声卡。

COMPAQ等兼容机厂商不愿继续听命于IBM，决定另起炉灶开发新的总线技术。1988年9月，COMPAQ联合HP、AST、AT&T、TANDY、NEC等9家计算机厂商，宣布在ISA总线的基础上研制一种新的总线标准——EISA（Extended ISA，扩展ISA）总线。

EISA总线包括了ISA总线的所有性能，与ISA结构完全兼容，同时把总线宽度从16位扩展到32位，总线频率从8.3MHz提高到16MHz，可看作是ISA总线的32位版本。为做到完全兼容，EISA插槽把EISA总线的所有信号分成深度不同的上、下两层。上面一层包含ISA的全部信号，信号的排列、信号引脚间的距离及信号的定义规约与ISA完全一致；下面一层包含全部新增的EISA信号，这些信号在横向位置上与ISA信号线错开。为保证ISA扩展卡只能和上层ISA信号相连接，在下层的某些位置设置了5个卡键，用来阻止ISA适配器板滑入到深处的EISA层。在EISA扩展卡对应卡键的位置上，则有大小相匹配的凹槽，从而保证EISA扩展卡能畅通无阻地插到深处层，和上下两层信号相连接。



和ISA插槽相比，EISA插槽多了5个防插错的卡键。

新的IBM PS/2个人电脑不与原来的ISA总线兼容，原本想防止兼容机仿造，却关上了开放的大门，使自己的PS/2无法被用户广泛接受，从而使IBM丧失了单枪匹马指挥这个产业的资格。

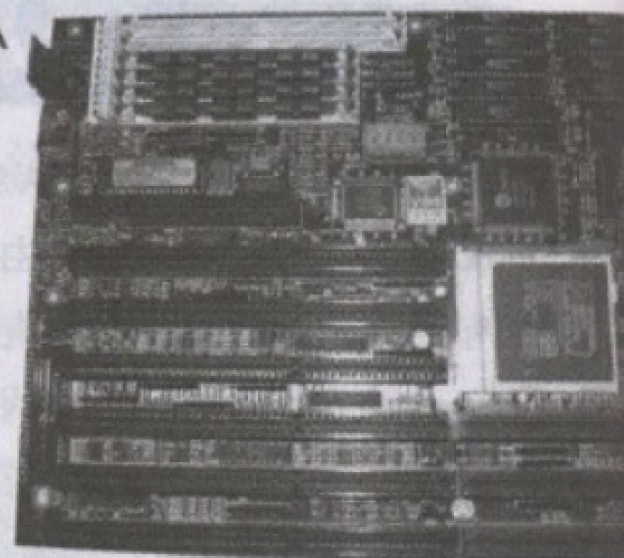
第二代总线技术：PCI总线

随着80486和Pentium等高性能CPU的问世，其内部处理速度大大提高，再加上集成高速缓存和数字协处理器FPU，相对于高速的CPU和内存访问，慢速的I/O操作成为PC中的瓶颈。多媒体技术的出现，使得图形和音频设备需要更快速地传送大量信息，而这些要求ISA/EISA总线都无法解决，因此开发新的总线技术势在必行。

1.昙花一现：VESA总线

VESA总线是1992年8月由VESA（Video Electronics Standards Association，美国视频电子标准协会）所制订的Local Bus（局部总线）技术，有时被简写为“VL Bus”或“VLB”。它的工作频率在16MHz～40MHz之间，v1.0版定义数据宽度为32位，总线传输速率最大为132MB/s。

但VESA总线是面向486处理器设计的，与CPU直接关联，没有缓冲器，扩展性较差。它的总线工作频率随着CPU的不同而改变，在时序定义上也不严格，这也影响了其兼容性。由于CPU总线负载能力有限，最多只支持3个扩展槽。需要指出的是，很多人误以为486主板上有单独的VESA插槽，其实所谓的“VESA插槽”只是一个ISA槽加上一个并排的VESA扩展槽，因此其总长度要比其他插槽（包括后来的PCI、AGP插槽）要长得多，几乎要占用整个主板的宽度，这不利于节约主板空间和制造成本。VESA扩展槽通常为棕色，和现在常见的AGP槽的颜色相同。右上图是一块486主板，提供了3个VESA扩展槽，配合旁边的3条ISA插槽，最多可外接3块VESA扩展卡。



和黑色ISA插槽并排的就是棕色的VESA扩展槽，不要当成了AGP插槽哟。

VESA总线在486主板上一度广泛流行，不过1993年Intel推出64位数据总线的Pentium CPU后，VESA总线开始受到PCI总线的挑战，逐渐丧失了吸引力。虽然VESA协会也相应发布了v2.0版本，以适应新一代处理器，但最终也是昙花一现，很快就被新的PCI总线取代。下图是一块VESA多功能卡，提供1个并口和1个串口，2个IDE接口和1个软驱接口的插针，金手指靠近挡板的部分对应ISA插槽，远离挡板的部分对应VESA扩展槽。

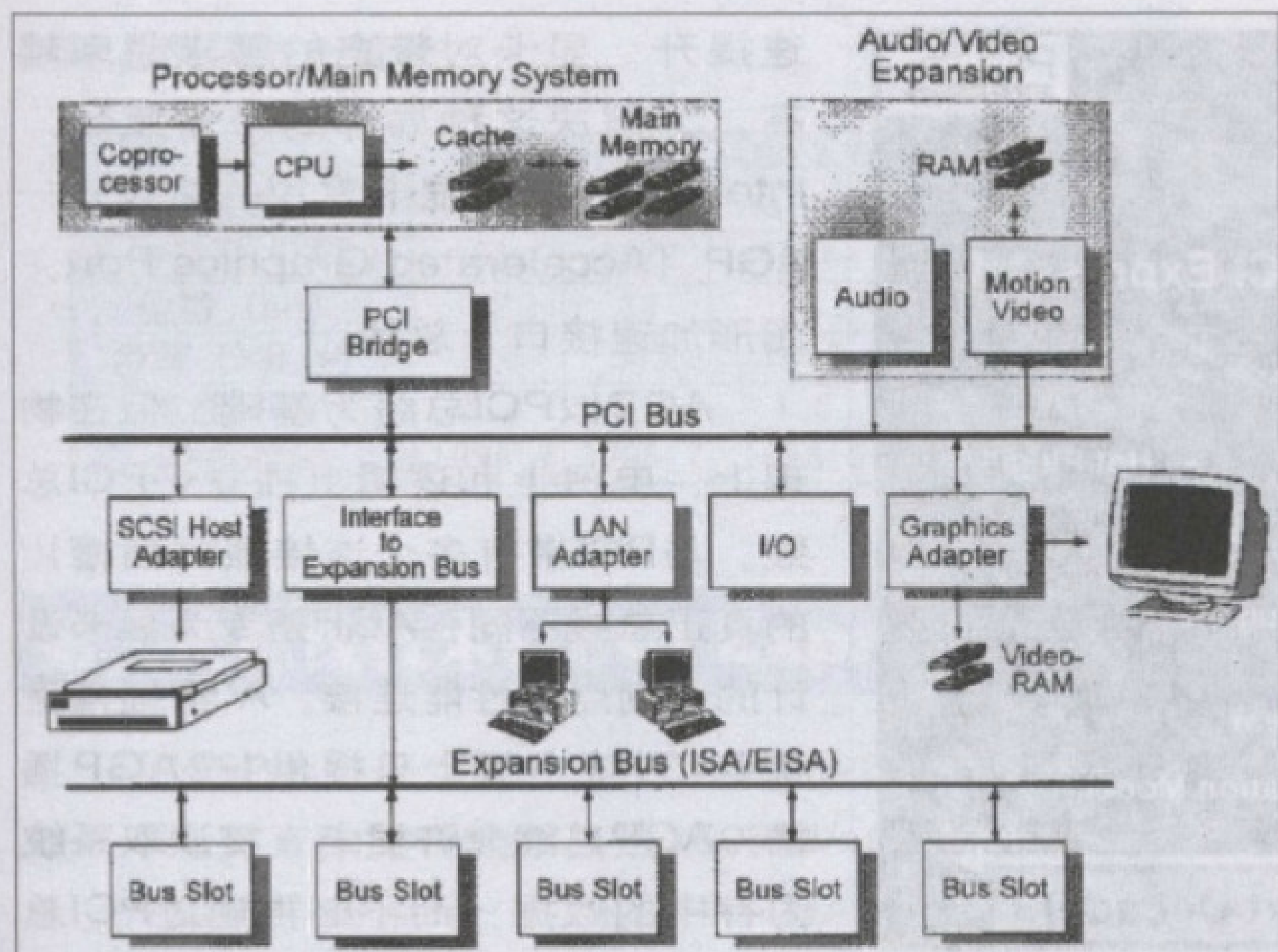


接口长度惊人的VESA多功能卡。

2.当红小生：PCI总线

1992年初，Intel联合IBM、COMPAQ、DEC、Apple等大公司推出了PCI（Peripheral Component Interconnect，外围元件互联）总线。

PCI总线通常被称为夹层总线，它在CPU和外设之间插入了一个复杂的管理层，以协调数据传输并提供总线接口。它旁路了标准I/O总线，用系统总线来提高总线时钟速率，以获



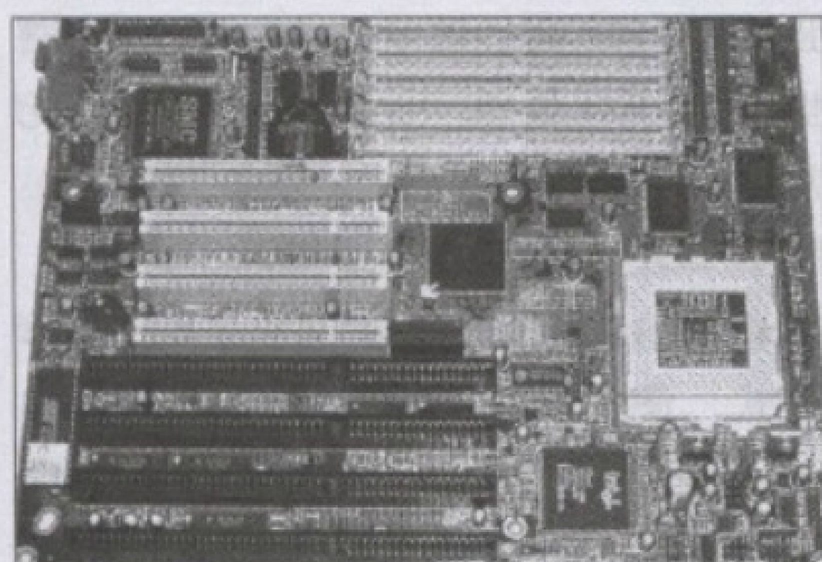
PCI总线架构图

取CPU数据通道的全部优势。由于采用了信号缓冲，PCI总线能支持10种外设，并在高时钟频率下保持最高的传输速率。

PCI总线的工作频率固定为33MHz，数据宽度为32位，可扩展到64位，数据传输率可达133～266MB/s，插槽为白色。和VESA总线相比，PCI总线有明确而严格的技术规范，保证了其具有良好的兼容性和扩展性（通过PCI-PCI桥接，可允许无限的扩展）；加上PCI严格的时序及灵活的自动配置能力，能避免IRQ（中断请求）、DMA（直接内存寻址）和I/Q（输入/输出）通道之间的冲突。PCI已成为即插即用（PnP）规范的典范。

PCI总线的真正应用是随着Intel Pentium的诞生开始的。当时Intel为加快Pentium的普及，大举进入芯片组市场，接连推出了一系列PCIsets系列芯片组，包括430LX、430NX、430FX、430HX、430VX、430TX、430MX、440FX、450GX、450KX和440LX等。这些芯片组通过采用PCI总线，充分发挥了Pentium及Pentium Pro（高能奔腾）处理器的性能。在Intel的大力推动下，PCI总线在1994年就取代VESA总线成为新的总线标准。此后几乎所有外围设备，从显卡、声卡到网卡、Modem都开始采用PCI接口。

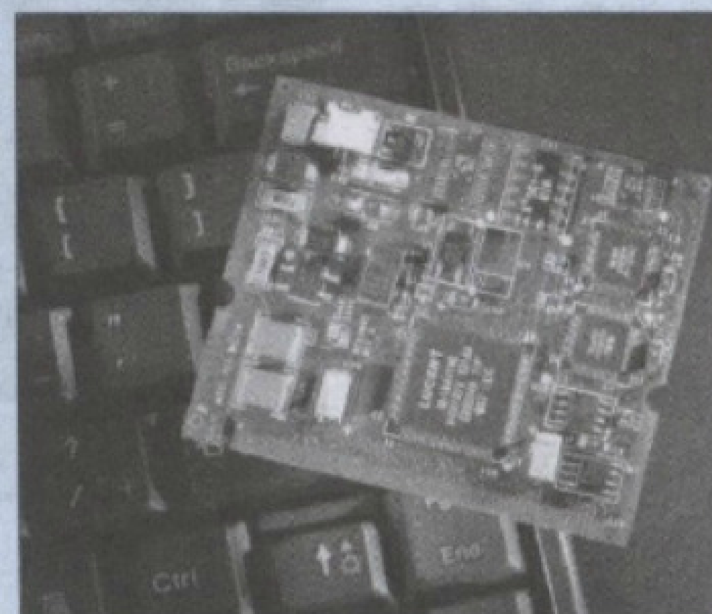
1993年发布的PCI 2.0版本把总线扩展到64位，带宽扩大到266MB/s；1994年出台的PCI 2.1版本又把总线频率提高到66MHz，带宽相应增加到533MB/s；目前PCI总线的最高版本是PCI 2.3。


430HX主板上已出现了白色的PCI插槽。

3.Mini PCI：笔记本中的无名英雄

Mini-PCI是PCI规格的小型化版本，性能参数与普通PCI总线完全相同，都是32位数据宽度、33MHz工作频率及133MB/s的带宽。普通的PCI卡因为尺寸较大，无法适用对尺寸很敏感的笔记型电脑。笔记本电脑采用PCI Mini插槽，可更简便地维修与升级，增加了笔记本厂商在各种配置上的搭配弹性，并能控制Mini PCI卡的制造成本。

Mini-PCI有几种不同的大小规格：Type Ⅰ、Type Ⅱ和TypeⅢ。TypeⅢ卡看起来很像笔记本内存的SoDIMM模块，是使用最普遍的Mini-PCI规格，尺寸只有51mm×61mm。笔记本电脑的内置无线网卡最常见的形式是Mini PCI，“迅驰”机型几乎全部采用这种设计。Mini PCI卡基本上都是OEM产品，一般很难看到零售版本。如果使用转接器，可将Mini-PCI设备插在标准的PCI插槽上。


采用Mini PCI接口的笔记本专用Modem。

PCI总线规格一览表

规格	发布时间	数据位宽(bit)	工作频率(MHz)	总线带宽(MB/s)	工作电压(V)
PCI 1.0	1992	32	33	133	5V
PCI 2.0	1993	32/64	33	133/266	5V
PCI 2.1	1994	32/64	33/66	133/266/533	3.3V
PCI-X 1.0	2000	64	66/100/133	533/800/1066	3.3V
PCI-X 2.0 PCI-X 266	2002	64	266	2133	1.5V
PCI-X 2.0 PCI-X 533	2002	64	533	4266	1.5V
PCI-X 3.0 PCI-X 1066	N/A	64	1066	8533	N/A

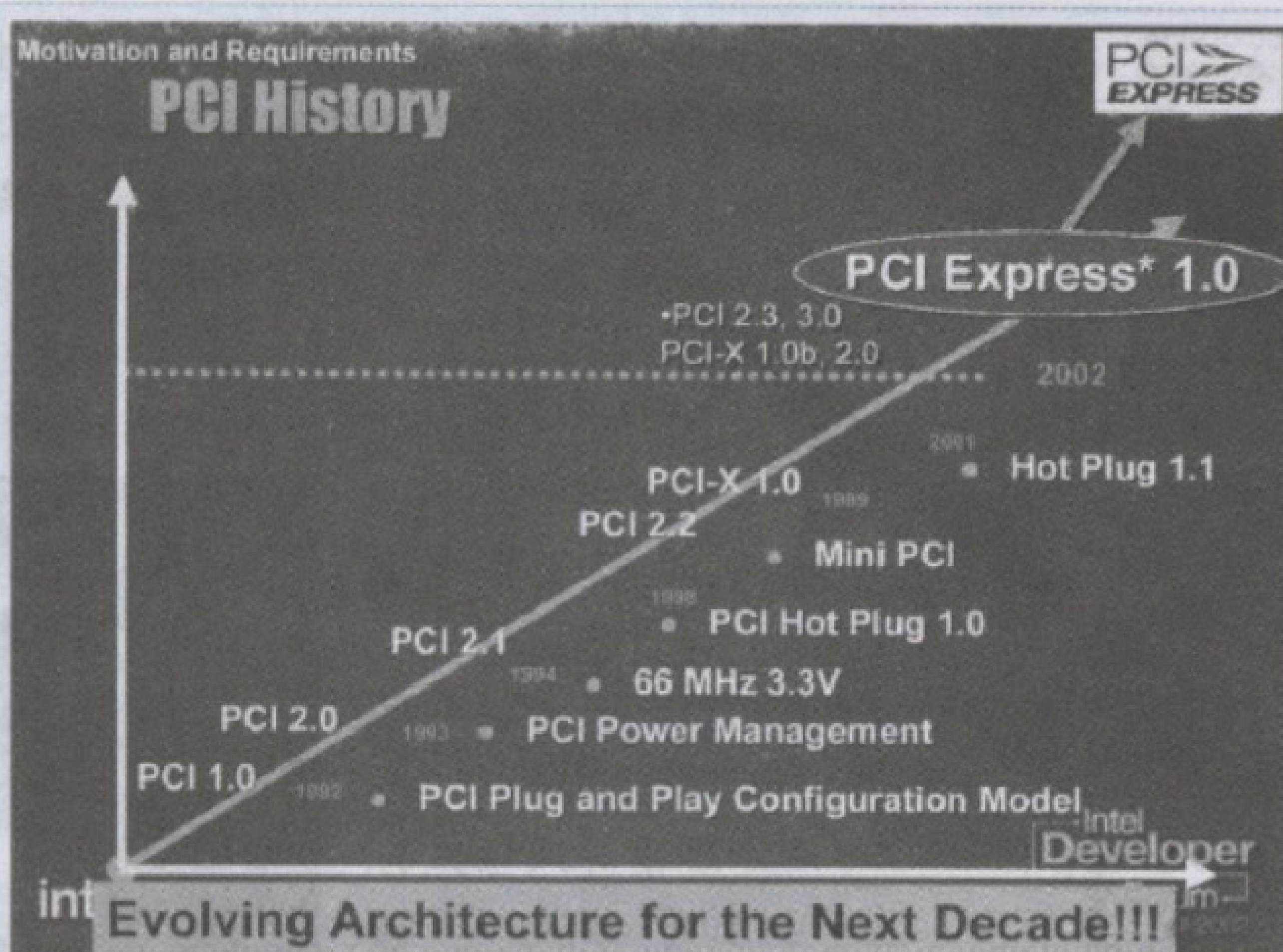
4.PCI-X：服务器市场，风景这边独好

1998年，64位、66MHz的PCI总线被引入到服务器/工作站中。同年9月，COMPAQ、HP和IBM联合推出了PCI-X总线技术。2000年，行业标准组织PCI-SIG正式公布了PCI-X 1.0规范，它把总线频率提高到133MHz，数据宽度提高到66位，因此理论最大数据传输率高达1.066GB/s。

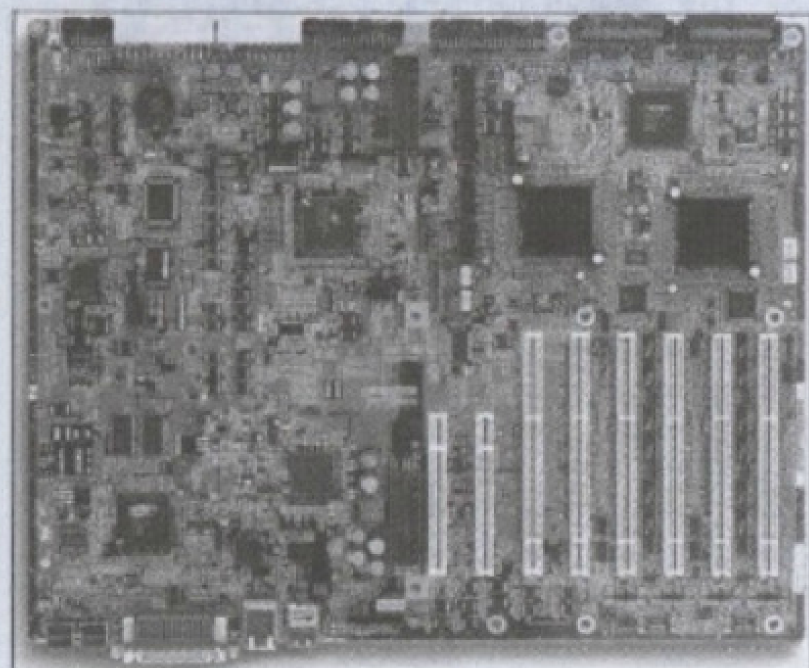
PCI-SIG（PCI-Special Interest Group，PCI特殊利益集团）组织成立于1992年，是负责开发和制订PCI规范的行业标准化组织，拥有900多家成员公司，由9位成员组成的理事会是PCI-SIG的领导机构。现任理事会成员由AMD、IBM、Intel、HP、微软、Phoenix、ServerWorks和TI这8家厂商组成。

PCI-X实际上是PCI总线的升级版，它采用从寄存器到寄存器的设计，对总线协议做了改进，通过提高

工作频率来获得更高性能。PCI-X 1.0的总线带宽就已超过了1GB/s，PCI-X 2.0的总线带宽更提高到2.1GB/s和4.3GB/s；正在开发中的PCI-X 3.0版（PCI-X 1066规格）的总线带宽将达到8.5GB/s以上。在服务器/工作站中，同时使用千兆网卡、SCSI控制卡、磁盘阵列卡的场合司空见惯，这些应用无一例外需要更高带宽，因此PCI-X是一个非常理想的选择。下图是基于ServerWorks公司芯片组的服务器主板，支持Intel的Xeon（至强）处理器。



PCI各种规格的演变历史。



较长的6条白色插槽就是64位的PCI-X插槽。

除带宽上的优势外，PCI-X总线的另一个优点是它与普通PCI总线保持向后兼容性，在系统级、设备驱动程序级和适配器级上，都与PCI兼容。一般PCI扩展卡能在PCI-X总线上正常工作，反之亦然；只是PCI-X扩展卡放在一般PCI插槽中，其工作速度只能限制在后者的级别上。正是因为以上两大优势，PCI-X总线诞生之后就迅速流行并成为服务器市场的标准总线。

很多人可能都不知道，在Intel平台的服务器芯片组市场上称霸的并不是Intel公司，而是ServerWorks公司，后者的市场占有率高达90%。Intel虽然也有相关产品，但市场份额直到现在都还很小。ServerWorks公司是PCI-X总线的坚定支持者，认为它能提供足够快的性能，且仍具有不错的发展潜力，可很好满足当前乃至未来的需要，更重要的是它优秀的兼容特性可有效保护用户的投资。IBM、SUN、已收购了COMPAQ公司的HP也保持同样的看法。不错的性能、良好的兼容性和美好的发展前景，奠定了PCI-X在高端市场中的地位，使得PCI-X在服务器市场的前途一片光明。

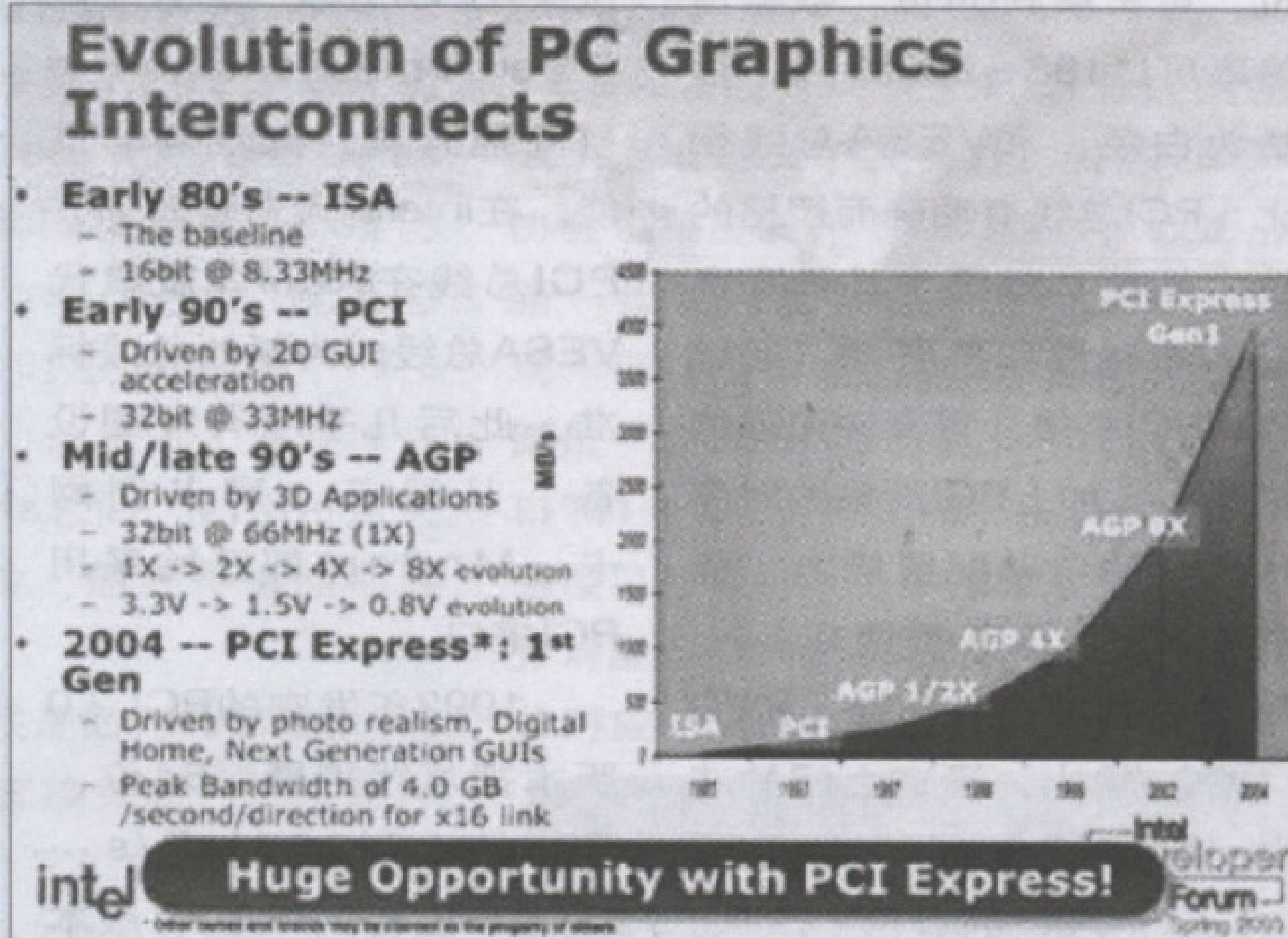
PCI总线除在台式机、笔记本和服务器市场“摧城拔寨”外，还把触角延伸到工业控制领域，产生了CompactPCI标准，简称cPCI，主要用于通信、电力、交通、军事、医疗等工业设备中。PCI总线技术遍地开花，真可谓无所不在。

5.AGP总线：PCI总线的一个“补丁”

虽然PCI总线应付一般的扩展卡绰绰有余，但随着显卡3D性能的快速提升，显卡对带宽的需求越来越高。为解决这种局部的带宽瓶颈，Intel引入了一种显卡专用的总线——AGP（Accelerated Graphics Port，图形加速接口）总线。

AGP以PCI总线为基础，但在物理上、电气上和逻辑上独立于PCI总线。与PCI带有多个连接器（插槽）的真正总线不同，AGP是专为显卡设计的点到点高性能连接。AGP插槽呈棕色，1块主板上只提供1个AGP插槽。AGP总线允许显卡直接读取系统内存中的数据，而不必再通过PCI总线，这样PCI总线就被解放出来供其他设备使用。

AGP 1.0版由Intel于1996年7月发布，定义了1×和2×两种工作模式，使用3.3V电压。最早支持AGP总线的芯片组是Intel的440LX。AGP 2.0版于1998年5月发布，增加了4×模式，工作电压降到l.5V。与此同时，还有一个非“官方”的AGP Pro规范，它在普通AGP插槽的两端增加了电源引脚，以便驱动图形处理能力更强、能耗更高的显卡。AGP Pro插槽提供的能耗最高可达110W，因此比常规的AGP插槽略长，但向下兼容，标准AGP卡也可插入。2002年9月，AGP 3.0版本发布，它定义了8×工作模式，使得AGP总线的带宽最高可达2.1GB/s；这是AGP总线最后一个升级版本了，取而代之的是新一代总线技术——PCI Express总线。



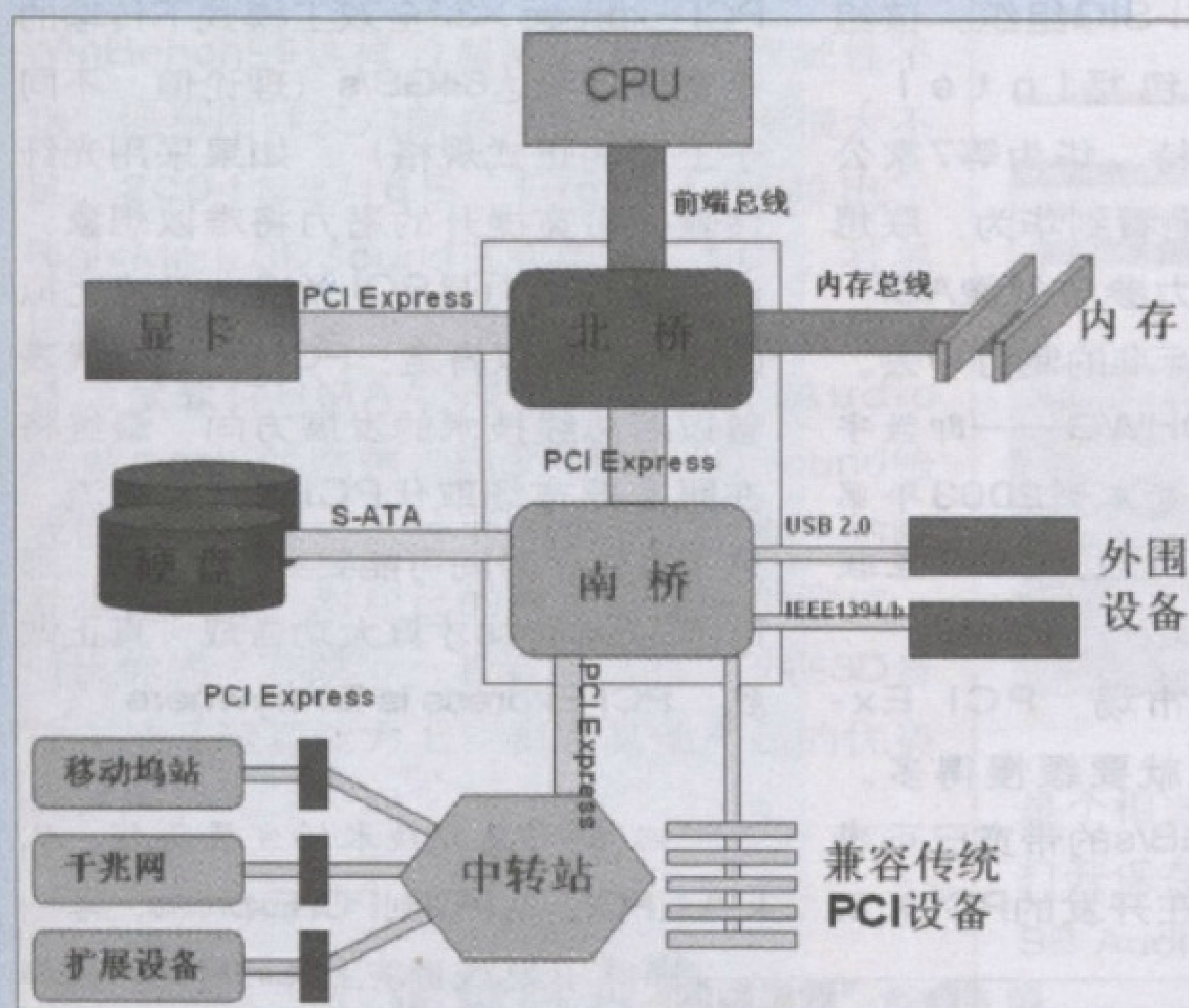
显卡接口的演变历程

AGP总线规格一览表

规范	AGP 1.0		AGP 2.0	AGP 3.0
模式	AGP 1X	AGP 2X	AGP 4X	AGP 8X
工作频率（MHz）	66	66X2	66X4	66X8
位数（bit）	32	32	32	32
带宽（MB/s）	266	533	1066	2133
电压（V）	3.3	3.3	1.5	0.8
发布时间	1996.7	1996.7	1998.5	2002.9

第三代总线技术：PCI Express总线

从1992年推出到现在，PCI总线的历史已有12年之久。现在，数据传输率高达150MB/s的串行ATA硬盘已开始被广泛应用，千兆网卡和RAID也开始步入“寻常百姓家”。此时普通PCI总线133MB/s的带宽就显得“捉襟见肘”了，而PCI-X总线是一种64位的共享式总线，相关设备的制造成本较高，应用在台式机和笔记本市场并不经济。为开发一种可替代PCI总线的技术，Intel在上个世纪末就开始进行NGIO（Next Generation I/O，下一代I/O技术）的研究工作，并在2001年2月推出了这一技术，当时称为3GIO（即“第三代I/O技术”）。2002年7月23日，PCI-SIG组织正式发布了PCI Express规范1.0版。



PCI Express总线架构

关于PCI Express总线的技术细节，读者可参考本刊2003年第8期的《让电脑驶入快车道——第3代总线PCI Express详解》一文。这里不再赘述，只简要总结一下它的特点：

和采取共享式并行总线技术的PCI总线不同，PCI Express总线采取了串行数据传输方式。就如同串行ATA取代并行ATA的道理一样，并行技术由于要解决信号同步和彼此干扰的问题，工作频率提高的余地很小，要提高性能，只能扩大总线数据宽度，而这样又会大大增加制造成本。采用串行技术的好处就是可避开信号同步和彼此干扰的难题，通过大幅度提高总线工作频率来提升性能。根据PCI Express 1.0规范，PCI Express X1的带宽是250MB/s，取代AGP总线成为下一代显卡主流接口的PCI Express X16则可达到4GB/s带宽，双向传输更高达8GB/s。目前最高规格的PCI Express X32双向传输的带宽为16GB/s，是普通PCI总线的120倍。而且PCI Express总线采用了点对点架构，具有灵活的带宽分配方式，各通道彼此独立，能实现多设备并发传输，使得其带宽优势更加显著。

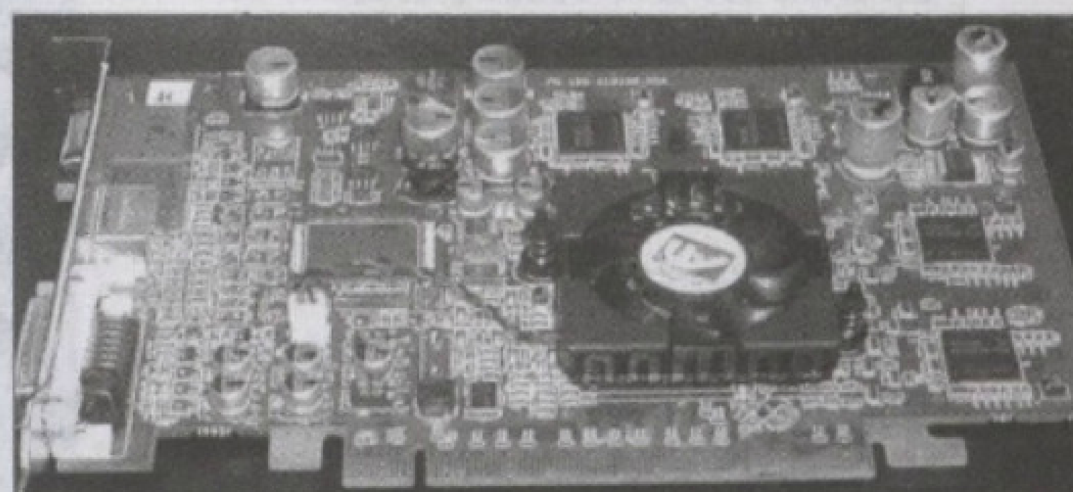
PCI Express规格一览表

类型	信道数目	线路数目		带宽	
		半双工	全双工	半双工	全双工
PCI Express X1	1	2	4	250MB/s	500MB/s
PCI Express X2	2	4	8	500MB/s	1GB/s
PCI Express X4	4	8	16	1GB/s	2GB/s
PCI Express X8	8	16	32	2GB/s	4GB/s
PCI Express X16	16	32	64	4GB/s	8GB/s
PCI Express X32	32	64	128	8GB/s	16GB/s

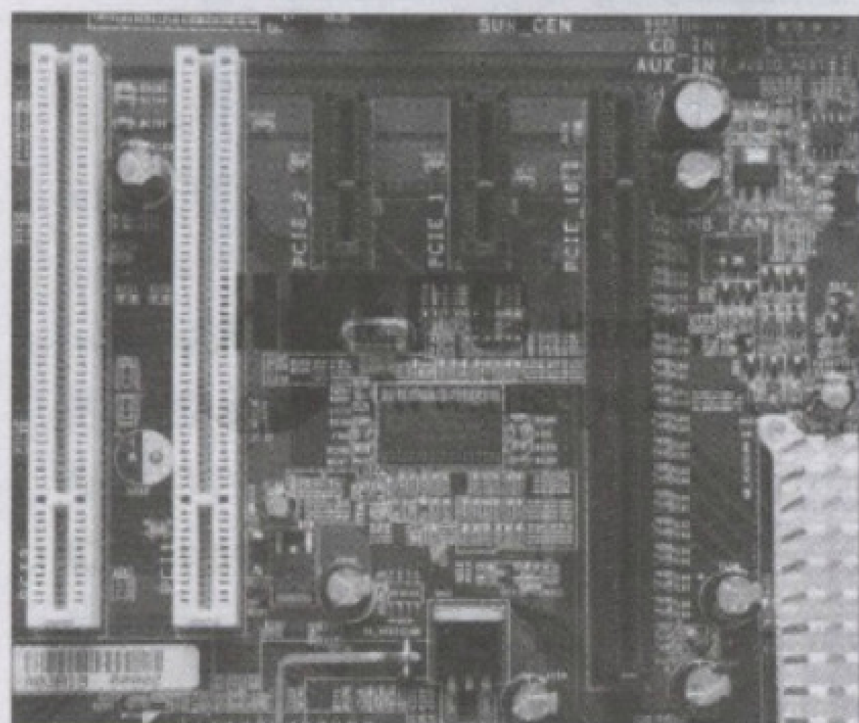
PCI Express总线推出后首先得到图形芯片厂商的欢迎。ATI、NVIDIA、Matrox以及VIA旗下的S3 Graphics先后表示，将把PCI Express作为以后的主流显卡接口。在2004年2月份的IDF（Intel开发者论坛）上，NVIDIA发布了支持PCI Express接口的GeForce PCX系列图形芯片。微星、华硕、丽台等显卡制造商马上跟着发布了采用该系列芯片的显卡。

不过，NVIDIA的产品是基于原来的AGP显卡（GeForce PCX系列实际上就是把目前的GeForceFX系列进行接口修改），通过增加桥接芯片（AGP to PCI Express Bridge）的方式，把图形核心的并联信号转为PCI Express X16接口的串联信号，对性能的提高估计没有多大实质意义。ATI的做法就很彻底，在RV380核心里直接内置对PCI Express接口的支持。根据ATI的产品开发计划，近期还会推出R423、R370等支持PCI Express接口的图形核心。

芯片组方面，支持PCI Express总线的芯片组将在2004年大行其道。为方便从PCI向PCI Express的过渡，这些芯片组都会支持这两种总线，主板上也会提供两种插槽，以方便用户对新旧产品的使用。通常的做法是在主板上提供1条PCI Express X16插槽、1～2条PCI Express X1插槽以及2～3条PCI插槽，其中X16接口将用于外接显卡，而X1接口将用于其他对带宽需求不高的PCI Express扩展卡。SiS公司在2004年1月份推出了第一颗支持PCI Express总线的南桥芯片SiS 965L，支持一个X1接口和X16接口。Intel将于2004年发布的i925（开发代号为“Alderwood”）和i915（开发代号为“Grantsdale”）系列


采用PCI Express接口的ATI RV380样卡。

芯片组都将支持PCI Express，提供的也是PCI Express X16和X1接口，同时将不再支持AGP。VIA的PT890、K8T890芯片组将分别在Intel和AMD两个平台上提供对PCI Express的支持。和Intel不同，VIA的这两款芯片组都还保留了对AGP 8×的支持，增加了用户使用的灵活性。需要指出的是，现在PCI Express接口的全双工模式还有一些技术问题需要完善，这些芯片组还不能提供对全双工模式的支持。


基于Intel i915G芯片组的技嘉主板，提供了2个PCI Express X1接口和1个X16接口。

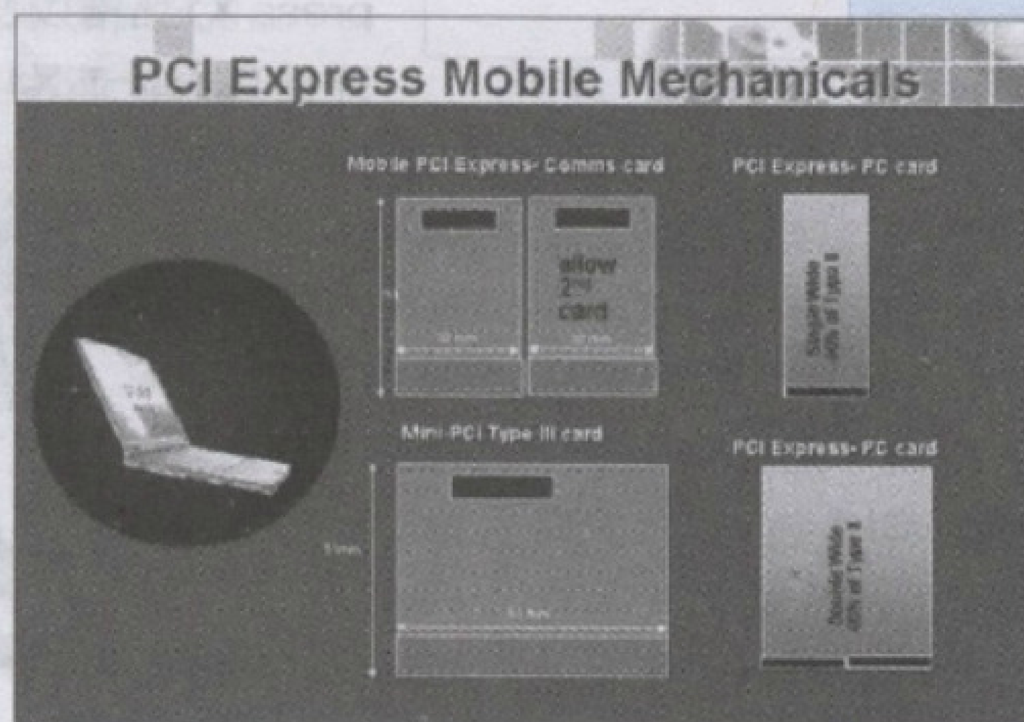
在移动市场，PCI Express也开始渐入佳境。Mini PCI将被PCI Express Mini Card取代。2003年6月，PCI-SIG发布了PCI Express Mini Card Spec 1.0规范。和Mini PCI一样，该规格将主要面向笔记本等移动计算市场所需的外设。这种新型的迷你卡长51mm，宽30mm，大约只有Mini PCI卡的一半，这就意味着同样大小的笔记本可连接的外设数目将增加1倍。这对"寸土寸金"的移动设备来说，是一个重大的"利好"。

用过笔记本电脑的朋友想必对PC（PCMCIA）卡都很熟悉，它是笔记本扩展硬件功能的重要工具，一些集成度不高的袖珍型笔记本更是离不开它。目前应用最广泛的PC卡标准是1995年2月发布的。如今应用PCI Express总线技术的新一代产品"ExpressCard"已发布，准备取代"廉颇老矣"的PC卡。2003年10月，PCI-SIG发布PCI Express Card Spec 1.0规范，定义了两种规格的ExpressCard：ExpressCard/50和ExpressCard/34。其中ExpressCard/34卡大小只有目前PC卡的一半，非常适合移动设备的I/O卡接入；ExpressCard/54卡主要用于那些需要更大尺寸卡的场合，包括Smart Card/CF卡读卡器及1.8寸微型硬盘。这两种ExpressCard卡的厚度都是5mm，支持USB 2.0和PCI Express两种接口。和PC卡一样，ExpressCard卡既可用作数据存储的存储卡，也可作为增加硬件功能的I/O卡。

PCI Express采取"Switch"（交换）技术和支持热插拔的特性，也使它的应用延伸到了网络设备，产生了以PCI Express为基础的ASI（高级交换互联）技术，可应用于网路设备的超高速交换电路，尤其是高速路由器、交换机及刀片服务器的背板（Backplane），这将有利于网络设备模组化的发展，符合计算和通信融合的大趋势。2003年9月，ASI规格草案1.0版本发布。为推广ASI技术，业界已经成立了ASI-SIG组织，该组织的理事会成员包括Intel、Siemens、阿尔卡特、华为等7家公司。我们非常高兴地看到华为、联想等国内厂商能有实力参与到像ASI、DHWG这样的产业标准的制订中去。

编者注：关于DHWG——即数字家庭工作组，请参考本刊2003年第16期《数字家庭工作组：3C"互联互通"的先锋》一文。

不过在服务器市场，PCI Express的应用步伐就要缓慢得多。PCI-X 533高达4.3GB/s的带宽已可满足现实需要，且正在开发的PCI-X 3.0规格的带宽更提高到8.5GB/s，已超过了全双工的PCI Express X16和半双工的PCI Express X32。至少在以后两三年内，PCI-X完全具备足够大的带宽及不错的发展潜力，可很好地满足服务器市场的需要。更重要的是，它优秀的兼容特性可有效保护用户的投资。而PCI Express接口无法向后兼容PCI-X设备，一旦转入PCI Express架构，用户手头上的各种扩展设备就得通通作废，像服务器市场常用的SCSI磁盘控制卡、RAID控制卡、千兆网卡等PCI-X设备都价值不菲，仅因为更换接口的原因就将它们丢弃，这对许多用户都是难以接受的。正因为如此，尽管Intel不遗余力地把PCI Express总线引入服务器领域，但应者寥寥、效果不彰。



PC卡、ExpressCard/54、ExpressCard/34尺寸对比。

不过，采用串行架构的PCI Express相对于PCI-X，性能潜力要巨大得多：它的带宽极限取决于所采用的线路介质，目前采用的铜质线路在PCI Express X32全双工模式下传输的带宽极限可达64GB/s（理论值，不同于上面的正式规格）；如果采用光纤传输，带宽提升的潜力将难以想象，这种发展潜力是PCI-X根本无法比拟的。因此可以肯定，PCI Express代表着以后总线技术的发展方向，最终将在服务器市场取代PCI-X成为主流。只不过这个时间可能要到3年以后，那时PCI Express才算大功告成，真正做到"PCI Express is Everywhere"。

回顾PC总线技术的发展历程，从ISA到PCI，从PCI到PCI Express，每一代总线扮演主角的时间大概都在10年左右。不知道PCI Express会不会继续验证这个规律。Intel曾放出豪言：PCI Express技术将会在今后20年中与我们相伴。很多人对此表示怀疑，因为20年前的人们无论如何都难以想到计算机会发展到今天的规模。如今我们又如何能断定20年后的总线技术是什么模样？究竟谁说得对，只有等待时间检验。

听出你的"芯"跳
——实战RightMark 3DSound 1.01

■晶合实验室 别理我

对游戏玩家来说，最激动人心的升级莫过于显示系统的更新换代。诚然，3DMark的分数能在一定程度上代表玩家电脑的3D性能，但不可忽视的是，游戏是视觉和听觉的综合娱乐。插上声卡，再测一下你的游戏速度吧！是不是让你感到失望了？AC'97软声卡很可能就"吃"掉几十帧的速度！声卡的性能不仅体现在音质方面，系统资源占用和音效表现能力同样具有非常现实的意义。

对声卡运算能力的测试并不太流行，目前我们所能找到的测试软件也较少，像Audio WinBench99这样的测试元老虽然权威性不错，但易用性及对新技术的支持都有很大不足。2004年2月6日，RightMark推出了RightMark 3DSound正式版——1.01，其易用性和时效性都令人惊喜。作为著名音频设备测试软件RMAA（RightMark Audio Analyser）的胞弟，RightMark 3DSound给我们带来了哪些奇妙的功能呢？大家不妨随着本文一起，对自己的声卡进行一番测试，听出你的"芯跳"，看看自己的声卡在3D音效支持及运算能力上，相对其他产品的优势或差距。

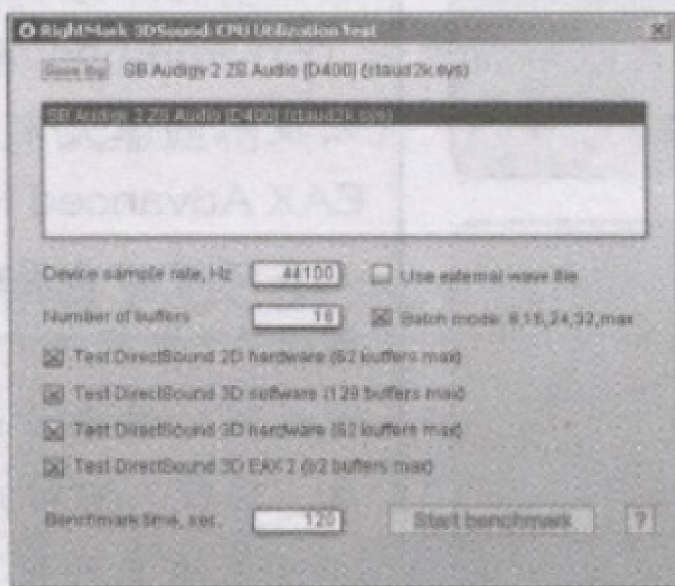
一、准备及安装

RightMark 3DSound和RMAA一样，都是免费软件，可到RightMark网站（audio.rightmark.org）或驱动之家（www.mydrivers.com/tools/dir14/d5678.htm）下载，文件大小约1.3MB，一张软盘即可放下。虽然这是一款并不庞大复杂的测试软件，但我们依然建议用户使用干净的操作系统进行测试。需要提醒的是，同样的声卡采用不同版本的驱动，在测试中的表现是有差异的，特别是WDM（Win98/2000/XP下）和Vxd（Win98下）两种类型的驱动。我们建议在Win2000/XP下使用WDM驱动进行测试。

这款软件的安装非常简单，安装程序会在程序菜单中建立RightMark 3DSound 1.01项。该软件包括RightMark 3DSound CPU Utilization test和RightMark 3DSound Positioning Accuracy test两大部分，同时还提供RightMark 3DSound DataAnalyzer对前者生成的测试结果进行数据分析。

下面我们以创新SB Audigy2 ZS标准版声卡为例进行详细介绍，测试平台配置为Athlon XP 1500+/KT266A主板/512MB DDR266，接驳创新Inspire 5300音箱。

二、3DSound CPU Utilization test
——声卡硬件指标收集



测试软件主界面

3DSound CPU Utilization test即"声卡CPU资源占用率测试"，它通过模拟游戏音频引擎工作状态，记录下实时的资源占用数据并进行整理分析。测试前建议关闭无关程序，以最大程度地避免其它影响。

测试程序的界面非常简单，首先应注意最上方的"Save log"，这是个相当有用的记录选项。点击它，程序会提示给出一个保存位置，打开保存下来的TXT文本，我们可看到下列信息，极具参考价值。以SB Audigy2 ZS标准版声卡为例：

Device：SB Audigy 2 ZS Audio [D400]（ctaud2k.sys）
设备名称

Features：
DirectSound 3D Hardware：Yes
DirectSound 2D Hardware：Yes
EAX 1：Available
EAX 2：Available
EAX 3：Available
EAX4 Advanced HD：N/A

声卡主芯片对各种3D音频API的硬件支持能力，我们可看到该驱动不支持"EAX4 Advanced HD"，不过据说在beta版驱动中已开启，包括SB Audigy/Audigy2系列都能支持。



DirectSound 3D：微软推出的3D音频API，属于DirectSound的子集，其最大特点在于硬件性能无关性——无论你的声卡有没有硬件加速功能，只要支持这个API，你就"拥有"DirectSound 3D！它可以通过软件实现（自然也会占用CPU资源），本文所介绍的软件能测出声卡能否硬件加速其执行。DirectSound 3D的实际效果较没有3D音效有较明显的变化，至少在相关应用程序中你能感觉到身后似乎有东西存在。

Rates：
dwMinSecondarySampleRate 4000
dwMaxSecondarySampleRate 192 000
声卡支持的音频最小/最大采样率

Free buffers stats：
dwFreeHw3DAllBuffers 62
dwFreeHw3DStaticBuffers 62
dwFreeHw3DStreamingBuffers 62
dwFreeHwMixingAllBuffers 62
dwFreeHwMixingStaticBuffers 62
dwFreeHwMixingStreamingBuffers 62
可用缓冲数量。缓冲数量代表声卡可同时支持的音频流数量（每个立体声声道需占用2个缓冲），如果可用缓冲数量为0，就意味着在播放当前音频的同时，声卡不能发出其他声音（比如放MP3时无法听到QQ的提示音）。

Max buffers stats：
dwMaxHwMixingAllBuffers 64
dwMaxHwMixingStaticBuffers 64
dwMaxHwMixingStreamingBuffers 64
dwMaxHw3DAllBuffers 64
dwMaxHw3DStaticBuffers 64
dwMaxHw3DStreamingBuffers 64
最大缓冲数量

Misc stats：
dwFreeHwMemBytes 0
dwTotalHwMemBytes 0
dwMaxContigFreeHwMemBytes 0
dwUnlockTransferRateHwBuffers 0
dwPlayCpuOverheadSwBuffers 0
其他缓冲信息

Audio transfer speed（hardware）：1.302Mb/sec.
音频传输速率，在较高端的配置下Audigy2系列在3.5～4Mb/s，由于测试用机配置较低，成绩也受很大影响。

从该文件中我们可获得很多有价值的信息，和中低端声卡相比，SB Audigy系列在硬性指标方面有绝对优势。我们测试了前些日子非常火爆的BlackGold II 5.1 Value Fine，这方面的成绩相当糟糕，当然，术业有专攻，"发好声"是BlackGold II 的主要特点，3D音效及运算能力并非其强项。



A3D以及EAX：A3D是Aureal（傲锐）公司提出的3D音效技术，有1.0、2.0版之分，定位效果非常出色。目前傲锐已被创新收购，A3D技术也融入最新的EAX中。EAX（Environmental Audio Extension，环境音效扩展）是目前3D音频技术的浪尖宠儿，从SB Live!开始，它经历了EAX、EAX2、EAX Advanced HD及EAX 4.0 Advanced HD等4代，最新版引进了多环境回响等概念，能提供实时相互作用的4组环境音效，并通过7.1音箱进行回放。作为DirectSound 3D的扩展，EAX在环境效果的渲染方面极具功力，而A3D的加入对其定位效果也有增益。当然，它对声卡芯片的运算能力也有要求，这也是为什么SB Live!无法良好地支持EAX Advanced HD的原因。

三、3DSound CPU Utilization test——测试篇

缺省状态下，测试时的音频采样频率为44100Hz，这也是大多数游戏及MP3、CD音乐所使用的标准采样频率，具有最大的代表性。

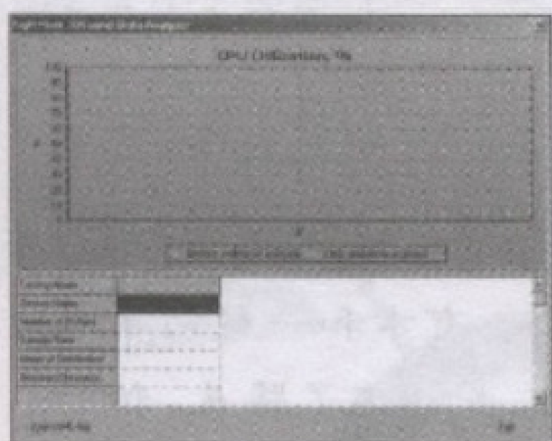
软件界面下方的"Number of buffers"用来设置缓冲数量（针对DirectSound API），软件加速的情况下该数量被限制在128个，而硬件加速则受声卡芯片能力限制，强行设置很高没有任何实际意义，软件会自动降低到合理数目。该设置在"Batch Mode（批量模式）"下不起作用，只对下方的4个独立测试生效。对于SB Live!/Audigy/Audigy2系列声卡来说，主界面下方的4个独立测试都能进行。细心的朋友应该会发现这些声卡硬件3D加速能力的差异，具体体现在"XX buffers max（最大缓冲数量）"的不同，而某些声卡甚至不支持硬件3D加速，因此能支持的测试项目也有差别。

为便于比较，我们使用"Batch Mode"进行测试，这也是RightMark推荐进行的测试模式。该模式能自动进行DirectSound 2D、硬件DirectSound 3D、硬件DirectSound 3D EAX2这3个项目的资源占用测试，缓冲数量分别为8、16、24、32、硬件最大支持数（SB Audigy2为62），最后生成5个XML文件供用户分析，直观而有效。值得一提的是，为取得足够精确的测试结果，默认设置下该软件对每个项目测试的次数高达120次，耗时较长（视用户电脑配置而定），我们建议不要减少该数值。

点击程序界面右下方"Start benchmark"按键即可开始测试，系统进入长时间黑屏状态。注意，此时屏幕虽无显示，但并没有死机，切勿按键或移动鼠标，测试大约会维持5～20分钟。

四、3DSound DataAnalyzer——数据分析

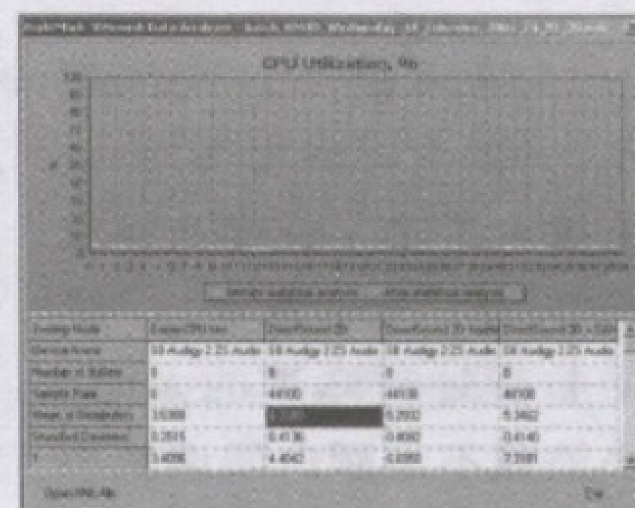
测试完成后，软件会自动生成XML文件保存结果，默认存放在"X:\Program Files\RightMark3DSound"目录下，用户可自行另存。该数据可通过IE浏览器打开，也可用RightMark 3DSound提供的DataAnalyzer进行分析整理，效果很好。


3DSound DataAnalyzer界面

DataAnalyzer的界面同样很简单，上方为波形图，下方为数据分析区。波形图能比较直观地反映出测试中资源占用的变化情况，简单而直观。数据分析区是我们观察的重点，其中"Mean of Distribution"（平均值）与"Standard Deviation"（均方差）最为重要，特别是前者，代表了最终成绩。需要再次提醒的是，不同配置的电脑所产生的测试成绩是不同的，只有在同一平台下，各种声卡的测试结果才有可比性。

点击界面下方"Open XML-file"打开测试成绩文件，看看该如何分析测试成绩。

右上图是8 buffers缓冲下的测试成绩，第一项"Empty CPU test"表示当前状态没有任何音频请求下的资源占用，其"Mean of Distribution"数值为3.6388，可见系统配置较低（当然这也具备一定代表性，毕竟绝大多数电脑并没有配备3GHz的P4）。横向读取，SB Audigy2 ZS在DirectSound 2D、硬件DirectSound 3D及硬件DirectSound 3D EAX2资源占用测试中的成绩分别为4.3348、5.2932和5.3462，看似很高，但减去前面的基数3.6388，我们能发现其资源占用非常低，分别为0.696、1.6544和1.7074，也就是说几乎所有音频处理工作都是由音效芯片完成，没有占用什么CPU资源。这在游戏中的具体表现，就是在获得良好3D音效的同时，几乎不会影响游戏的帧数。


8 buffers下测试结果，即使在低端电脑下Audigy2的成绩依然不错。

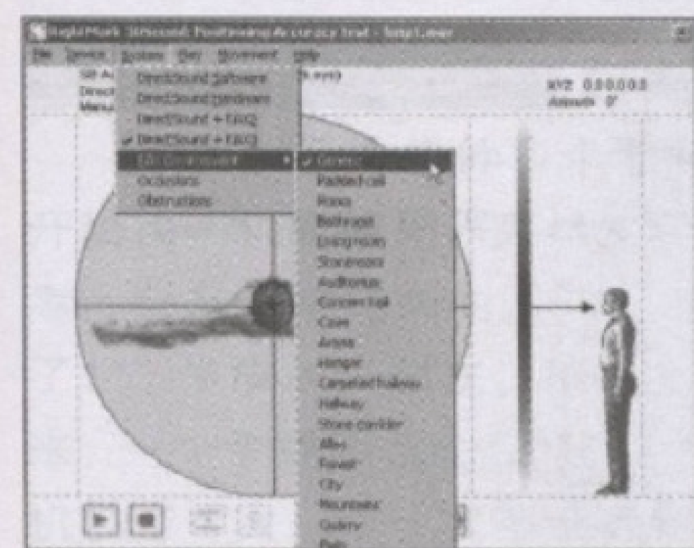
SB Audigy2 ZS声卡的参考成绩

缓冲数量	DirectSound 2D	DirectSound 3D	DirectSound 3D EAX2
8	0.696	1.6544	1.7074
16	1.0881	2.9693	2.9818
24	2.3891	5.2174	5.2201
32	2.855	6.5505	6.5565
最大（62）	6.2465	14.0536	16.2494

我们可以看到，随着程序占用缓冲数量的增加（这意味着同一时间内的发声数越来越多），以及音频API的复杂程度提高，系统资源占用一路飙升，这和CPU能力、芯片组性能、内存快慢、软件环境甚至设置的声道数目等都有较大关系。测试成绩是相对的，同一软硬环境下的不同声卡之间才有可比性。

五、3DSound Positioning Accuracy test——3D音效定位测试

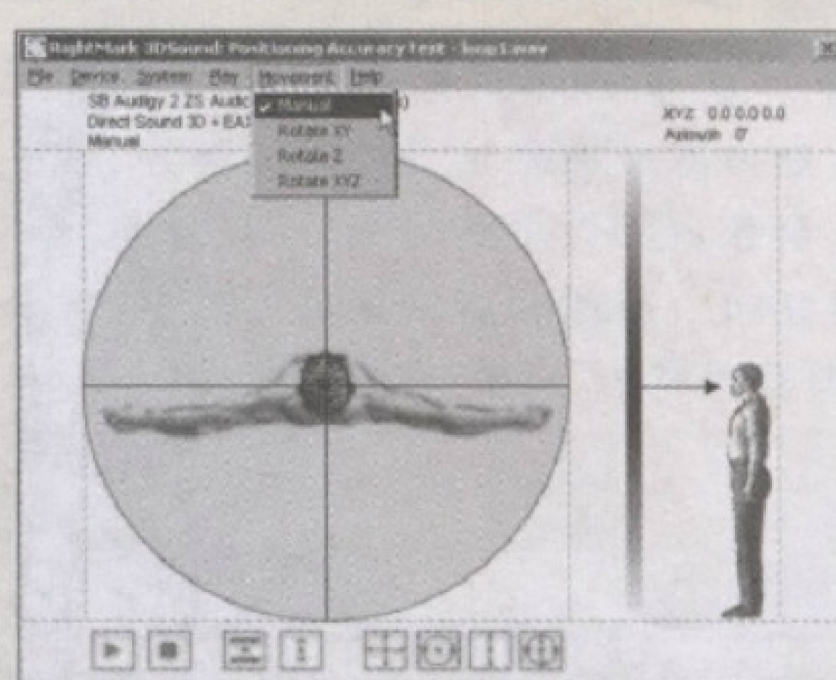
3DSound Positioning Accuracy test不生成具体的指标成绩，只为用户提供一个标准的音效定位体验环境——通过音源位置的改变让我们聆听到虚拟的环绕音效，它支持DirectSound 3D、EAX/EAX2/EAX3及隔断、阻塞等特效。


可以选择不同的虚拟听音环境。

基本上所有声卡都能选择软件DirectSound 3D进行回放，硬件DirectSound 3D与EAX则需要声卡芯片硬件支持。在选择了EAX以后，我们拥有更多的可选特效。

从实际效果看，Positioning Accuracy test能区别出不同API、不同版本特效及软硬件处理方式之间的差异，EAX的确有比较优秀的环境渲染效果，在测试软件中对声卡定位能力的体验也能达到预期效果。在"Movement"中，我们可为声源选择不同的运动轨迹，从而进行判断试听。该测试还可自行选择声源，只需在"File"菜单中设置相应文件即可，格式必须为wav。

总的来说，RightMark 3DSound最为精华的部分是3DSound CPU Utilization test，它让我们可量化、对比声卡的处理能力，同时易用性也不错。不过该软件的测试成绩是相对的，只能反映当前环境下的音频处理能力，受各种设置的影响也比较大；但从某种角度看，这也有利于用户对自己的配置有一个全面的了解。是不是有些心动呢？那就动手试试吧，相信它不会令你失望。


可用鼠标移动音源位置，自由度很高。

编者注：要玩转声卡和这个软件，还需要了解一些有关声卡和3D音效的背景知识，大家不妨参考一下我们过去刊登的一些声卡评测文章。

"春天来了，天气暖了，一群大雁往北飞，一会儿排成二字，一会儿排成一字，啊，春天来了！"沐浴着窗外暖洋洋的太阳，小编我不禁顺口朗诵起小时候学过的这篇课文，有时我还真是感谢应试教育，否则如何能让我触景生情而又出口成章呢？

刚刚过去的这个冬天是我来到北京后度过的第一个，有幸和一帮同学去滑了一次雪，虽然在滑雪过程中不幸将脚磨出了水泡，并扭伤了膝盖，但我明白了3个道理。

欲速则不达

为了彰显自己的体育才华，小编我刚穿戴整齐就直接上了中级雪道，不幸人仰马翻，这就是所谓的还没学会走就开始跑了。

不积跬步，无以至千里

当我意识到这个问题后，老老实实开始在初级雪道，甚至是平地上练习，在领会了其中的奥妙后顺利地搞掂中级雪道。

战胜恐惧，从心理开始

面对高级雪道时，必须面对的一个问题就是自己内心的恐惧，这种恐惧的普遍性以及蔓延性从众多雪坡上滑倒的人群和小山坡上观望的人群可以看出。但这时滑下去是唯一的出路，既然横竖都是一死，不如死得英勇一些。还没学会拐弯的我一边不停地念叨不怕，一边就义无返顾地冲了下去，越过一片浅水区后结结实实撞上了水泥护墙，还好，雪具没坏。

其实我感触最深的还是面对高级雪道时那种恐惧的感觉，这让我想起小时候走夜路时的情况，你越觉得周围恐怖，你越会感到毛骨悚然。倒是保持一种无所谓或者高姿态来看这个问题时心理才会比较平静，只不过要达到这种境界还是需要磨练的……

据说这次滑过的那片雪场夏天还能滑草，那秋天呢？是滑叶子吗……"嘿，干嘛呢？"本期责编电子土豆见我在傻笑，大声怒喝。今日的电子土豆已非昔日的吴下答笛了，连续几期精彩的专题将昔日责编杀手锻造成了今日的铁血责编。唉，It's time to work again!

实习编辑 ACJ



记得前几些年偶刚上大学时，大家都用286，显示器也是单显，硬盘就更小得可怜了。我一想，这样不行，于是拆了个彩电的显示屏装在显示器上，结果单显变彩显了。后来我又嫌硬盘小，回收了一千张5英寸软盘，把里面的芯全部拿出来粘在一起，于是一个1G多的硬盘就出来了。如今这种配置是不行了，好配置又没钱买，前几天把我家的那台老式电视拆了，七拼八凑变成了一块GF4 Ti4800的显卡，唉，凑合用了！

Today is April fool's day
A perfectly charming day
You can go everywhere, say everything and play everybody today
You'd try to treat people as you can





24小时整一天

■北京 AC勾

编者按： 一年一度的愚人节又到了，到底谁会被愚已不是本文关注的焦点，哪怕你被愚，但你被愚得开心，笔者的目的就算达到了。本文讲述了主人公牛皮在愚人节这天的悲惨遭遇，当然笔者并没有蛊惑你采用文中的招数来整你同学或朋友的意思，本文的目的是……是……是吧，嗯，就是这样了！

——你深情的、热烈的 Loof Lirpa（请将书倒过来看）

人物介绍： 主人公—牛皮同志姓刘，网名狼性，上大二了，性格活泼开朗，为人也很豪爽，平日里喜欢开玩笑。因某日戏说将其家中抓住的老鼠注入芯片后成了鼠标，后来将56k的Modem超频，导致小区电话全部占线后，终于被灌上牛皮的称号！眼看着愚人节到了，正所谓有德报德，有怨报怨，对平日里喜欢捉弄他人的牛皮来说，一出好戏开始上演了……

寝室兄弟： Leon（高大英俊）、铁哥（为人很铁）、载博（知识渊博）

实验室同僚： 庄2（外号晾衣杆）

QQ好友： 催眠（绰号帅呆）



本文人物确属真实 如有雷同，定是盗版

04-01 Am.7:50，寝室。

"啊……"牛皮伸了个懒腰，"唉，还要上课"，他侧身开始找手机看时间，突然发现旁边多了3个手机，仔细一看，全是寝室兄弟的。"嘿，你们的手机怎么全到这里来了？"牛皮叫了起来。不一会儿，寝室其他3位便聚了过来，一个个睡眼惺松。"我说，你怎么睡得这么死，昨晚手机响了4次，你一次都没听到吗？"Leon率先发难。"没有啊，什么时候啊？"牛皮看了看自己手机的设置：音量已是最大，闹铃被调到了凌晨2:00。"算了，算我们倒霉……"3人拿回手机后恨不能以头抢地尔。铁哥恨恨地："4次啊，4次，连续半小时就醒一次，今天还怎么上课啊……""哈哈！"牛皮狂笑起来，他明白是怎么回事了，原来几个哥们想让他半夜每半小时就醒一次，结果却……"唉，多行不义必自毙，今天是Fool's Day，祝你们节日快乐！也希望你们Good Good Study，Day Day Up！"

Am.8:30，课堂上。

由于是愚人节，同学们都没心思上课了，各做各的，牛皮正低头看朋友发来的彩信，在一个搞笑动画下面写了一段：收到此信息你就是非洲基玛猴，删除此信息你就是美洲臭虫，回信息你就是卢旺达野猪，不回则是亚马逊变态猩猩，储存则是阿富汗跳蚤！你看着办吧！"太没有创意了"牛皮嘀咕了一声，"这样的彩信我在网站上能找到上百个！"。

彩信（MMS）

它是Multimedia Messaging Service的缩写，意为多媒体信息服务。它最大的特色就是支持多媒体功能，能传递功能全面的内容和信息，这些信息包括文字、图像、声音、数据等各种多媒体格式的信息。彩信在技术上实际并不是一种短信，而是在GPRS网络的支持下，以WAP无线应用协议为载体传送图片、声音和文字等信息。如今的大部分彩屏手机都支持彩信。

搜狐彩信：http://mms.sohu.com/
新浪彩信：http://mms.sina.com.cn/

Am.10:20，下课铃声响起，大家准备一哄而散。

"同学们，安静一下，今天作业就是第5章后所有的习题。"老师边收拾教材边说。"啊～，今天过节啊～！"底下是歇斯底里的嚎叫，老师做了个肃静的手势，笑道："既然今天过节，那就没有课后作业了！"。"欧～"牛皮在巨大的擂桌子声中率先冲出了教室。

Am.10:22，实验室。

牛皮刚登上QQ，庄2就进来了。"嘿，庄2，我登上了QQ秀，帮我买件衣服，我去去WC。"牛皮刚说完就冲了出去。"嘿嘿，好Yeah！"庄2一股脑就坐在了牛皮的位置上。

15分钟后……

"啊，怎么有个和我一模一样的人在我好友列表中啊？"牛皮刚回来就发现了不对，"FT，居然模仿我，待我骂他一骂！"

◎#△￥%▲……※×■★№§↑@☆#

"不是啊，这人分明就是我嘛，庄2，是不是你……"几分钟后牛皮觉察出不妥。

"哈哈"，庄2终于抑止不住了，"呵呵，雕虫小技而已！"

QQ中加自己

下载QQ2003最早的版本，在黑名单中点击"添加坏人名单"输入自己的QQ号，再把自己拉入好友列表中，这样就OK了，以后无论你使用任何版本QQ你的好友里总会出现自己！

"哦，So easy嘛"牛皮又拽了起来。

一分钟后……

"居然有人骂我人妖，这不是欠扁吗！"牛皮赶紧打开随身携带的防骂宝典，但骂他人妖的好友越来越多，他感到不对劲，一看"个人设定"中，自己的QQ秀被改成了着男性上衣，穿女性长裙的男士形象。"呵呵，庄2，你过来，教教我这是咋整的。"牛皮已然猜出了这事的幕后黑手，从庄2的个性来看，以小儿科式的方式收手不是他的风格。"呵呵，简单就一个字。"这次轮到庄2拽了。

QQ秀搞怪

第一步：登录你的QQ秀，性别设置为男；

第二步：单击"服饰"中的"上衣"，挑选一件很男性化的上衣；

第三步：找到屏幕左边"个人资料"栏中"我的资料"，单击"修改"后将你的性别改成"女"，修改提交；

第四步：去选一件很女性化的裙子，然后"保存形象"。

"嘿嘿，有意思。"牛皮乐得P颠P颠的，"还有没有其它的花样了？"他警觉起来。"没了，没了，这还是我刚学会的。"庄2一脸无辜样，"呵呵，Just so so，不过尔尔嘛！"

牛皮继续在网上冲着浪，他并没有因为这些事而变得小心谨慎，因为他觉得自己已是一只老鸟，不再是吃菜的了，哪曾想他这次碰到了老鹰，QQ好友催眠突然骚扰了他一下……

催眠：你C盘东西怎么这么多啊？我给删掉一些吧。

狼性：好啊，我C盘里有些什么东西呢？（好一招兵不厌诈）

催眠：呵呵，今天刚找到的一个木马程序，内置了删除E盘的功能，同时有对方C盘的截图，你到这个页面http://www.haha168.com/pages/018/hacked.jpg去看看吧，对了，你的E盘不会有什么重要内容吧，我的程序已经启动了……（好一招霸王硬上弓）

狼性（心中有些发毛）：好的，我看看。

……，开始将E盘的东西拷到F盘……

狼性：太过分了，万一它要删除我的C盘怎么办？还好我E盘没有重要资料！

催眠：哈哈，我道你是真不怕。没有办法了，木已成舟……

狼性：啊～！你……

催眠：呵呵，好了好了，没有什么木马，全是假的，让我细细给你道来……

入侵截图

原理：所谓截图是用JavaScript编辑的一个玩笑页面，是HTML页面调用硬盘信息，对任何机器无害，原理和打开你的硬盘是一样的。

推荐度：★★★★★

推荐理由：任何网络新手，无论网络技术有多菜，都能成为别人眼中的顶尖黑客高手。唯一的缺陷就是对打过IE SP1补丁的用户不管用。

"哦"，牛皮开始将F盘中的文件重新拷回E盘……

Am.12:00，吃饭时间。

"走，庄2，吃饭了，我把载博也叫上"，牛皮拿出手机开始拨打，"对不起，您要找的用户已被公安机关逮捕，所有通话将被监视。""啊！"牛皮被吓了一跳，此时载博接通了手机，"嘿，吃饭啊，好的，我马上过来。""你在哪里啊，现在？"牛皮怯怯地问了句，"楼上的实验室啊。""那刚才……""哦，那是我自己设定的彩铃啊！是这么回事……"

彩铃（CRBT）

它是Coloring Ring Back Tone的缩写，意为多彩回铃音业务。是由被叫用户为呼叫自己移动电话的其他主叫用户设定特殊音效（音乐、歌曲、故事情节、人物对话）的回铃音。在一次电话呼叫过程中，被叫用户摘机应答前，主叫用户听到的将不再是单调的"嘟…嘟…"振铃提示音，而是被叫用户已定制好的个性化特殊音效回铃音。用户可以用手机拨打当地1860进行查询或开通。

"哦，懂了，走，吃饭吧。"牛皮饿得已经受不了了。

Pm.14:00，实验室。

牛皮刚坐下，就收到催眠的QQ留言，一打开就宕机了，"啊，这是……"牛皮有些不知所措，"这是恶意代码！"旁边的庄2早就到实验室了。

恶意代码

原理：编程高手对恶意代码进行分析后证明是利用QQ文件夹里一个叫Riched20.dll的文件中存在的一个缓冲区溢出漏洞。因为QQ 0630以后的版本增加了可调整字体大小的功能，字体设置最大为22，一旦超过最大字体就会引发缓冲区溢出，当超过34字节后就有可能会导致应用程序出现非法操作。

善后：腾讯QQ安全补丁（http://qqhome.nease.net/wuqi/qq_patch.exe）

QQ病毒专杀工具（http://qqhome.nease.net/wuqi/RavQQMsender.exe）

"哦"，牛皮惊出一身冷汗，没敢再上QQ，直接登录MSN了。不巧的是刚登录上MSN他又被骂了，令他倍感郁闷的是连对方是谁都不知道，牛皮郁闷得很。号称万金油的庄2一见，立马来了精神，"呵呵，这个也是小菜一碟，看我的。"他用牛皮的MSN操作了起来……

MSN"隐形人"

招数：

把"工具"→"选项"→"个人信息"选项卡中的"我的显示名称"框中的字符串删除（点击"确定"后在别人的联系人列表中将显示你的邮箱地址），然后按住"Alt"键，输入小键盘中的数字0160，你就会发现你的联系人名称已变成了空白。

秘密图示：(tu)=乌龟=🐢，(ci)=烟=🚬

恩，牛皮今天已经吃了N堑，好像一直还没长什么智，果然……

"牛皮，刚吃完饭吧，给你个东西看看，很PP的！"铁哥在MSN的那头发了两个网址过来，牛皮听到PP马上来了精神，迫不及待开了两个窗口，但……

恶心下载

网页地址：http://www.acabc.net/page/e.htm

推荐度：★★★★

推荐理由：很有创意，不过如此下载回来的文件你敢要吗?

便便网

网页地址：http://www.doodie.com/

推荐度：★★★★

推荐理由：比较恶心，但也比较有创意的国外网站。饭后使用，效果更佳。

"不好意思，刚才给你的网址好像还有病毒，赶快到这个网址去清除吧。"铁哥又发来一个网址，牛皮没有办法，死马也当活马医……

在线清除病毒

网页地址：http://www.acabc.com/page/qing.htm

推荐理由：全方位整蛊，不太容易产生审美疲劳。

遗憾之处：手段不够狠毒，和其它按确定按钮都要按坏键盘的比起来，它算是温柔的了。

牛皮经过如此种种有些胆怯了，他索性连MSN也退出，翻起旁边的Dreamweaver看了起来。

"对了，那个猪的英文是Pug还是Pig啊？"庄2突然问道。

"Pig！这个都不知道？"牛皮不以为然。

"不是，我以为是U！"，"是I！"。

半分钟后，牛皮幡然醒悟，向庄2冲了过去。终于能够出一出心中的恶气了，憋了一天再憋下去会出事的……。

Pm.21:00，实验室。

吃过晚饭后，牛皮依旧来到实验室，但这次他连机器都没开，一直在看庄2玩"魔兽"。其间，庄2收到一个QQ好友发来的测试色盲的网址，看了后他俩差点没被吓死。

测试色盲的小游戏

网页地址：http://gkcommunity.muicc.com/haha/semang.htm

推荐度：★★★★

推荐理由：确实能够测试你是否有色盲，但更能测试你的心脏承受力，有心脏病者慎入……

后来庄2实在是禁不住诱惑，再次从QQ好友那里得到一个打包美女图片的软件，好看倒是好看，就是……

永不消失的女郎

下载地址：http://software.tom.com/SoftInfoDisplay.php?id=2182

软件大小：655KB

推荐度：★★★★

你有朋友喜欢女郎图片吗？那你就发给他吧，让他看个够。看到第一个画面后不要多想，先点叉叉关掉它（下载地址区分大小写）。

Night 23:59，寝室，牛皮疲惫地躺在床上。

Leon：Look my watch！

牛皮：干嘛要看着你的手表？

Leon：就一分钟。

一分钟后……

牛皮：时间到了，甚事，说吧。

Leon：今天几号了？

牛皮：1号。

Leon：1号，4月1号。2004年4月1号晚上12点之前的一分钟你和我在一起，这一分钟你非常安全，没被人整，我相信从现在开始你就不用再担惊受怕了，这是事实，你改变不了。Fool's Day已经过去，相信你过得非常快乐！睡吧，阿门！

"The first of April is the day we remember what we are the other 364 days of the year."

——American humorist Mark Twain

将电视搬到网络中来

——网络电视收看制作一条龙

■陕西 王伟（本刊特约作者）

宽带网的迅猛发展极大改变了我们的生活。如今，我们足不出户就能观看最时尚的电影，欣赏最流行的音乐，还能实时观看来自世界各地的电视节目和广播……而且，这一切并不额外收费，还有什么比这更爽的呢！

目前，提供在线观看网络电视节目功能的软件有很多，一般都会与网络全面整合，只要使用优秀的网络电视软件，就能让你随时欣赏国内外上百种电视节目！

一、全能的网络电视收看软件

在众多在线影视收看软件中，"佳禾网络电视"和"网络电视王"能脱颖而出，受到很多网友的青睐，除了它们使用简单、功能强大外，更重要的是能实时更新，因此总能在网络电视类软件下载排行榜上名列前茅。

1.人性化的佳禾网络电视

佳禾网络电视与传统意义的网络电视相比可谓更上一层楼。它不仅内置国内外数百个网络电视台、广播电台，还有丰富的Flash、MP3、小游戏、电影预告片等内容。它最大的特色有3点：一是免费，其次就是它的实时自动更新功能，能在线自动增加节目列表，并不断为你提供新鲜的娱乐资源，第三，它提供了众多的生活服务指南与娱乐信息，极富人性化。

佳禾网络电视

参考的下载点：http://www.skycn.com/soft/12981.html

文件大小：2.43MB　最新的版本：6.5

推荐度：★★★★☆

优点：功能强大　缺点：广告太多

安装完成后就可运行了。首先它会自动更新网络电视节目列表，完成之后就会出现如图1所示的界面。可以看到，它的界面非常简洁明亮，工具栏和菜单没有任何花哨的设计，只有播放、停止、全屏、音量调整等简单操作，比一般的播放器还要简单，让你快速上手。



图1

佳禾网络电视提供的在线娱乐与服务项目包括网络电视、网络电台、电影预告片、网络影院推荐、其它娱乐和网友发布等。我们最关心的当然是它的网络电视功能了，点击"网络电视"栏目，可以发现，它分为中央电视台、地方电视台、港台电视、国外电视和现场直播几类大概有上百个电视节目。经过测试，大约一半以上的节目可有效地在线观看。对于暂时不能观看的也不要着急，佳禾网络电视会经常自动更新网络电视列表。看网络电视操作起来非常简单，首先检查一下是否安装了RealOne和Windows Media Player，最好是安装它们的最新版本。

实例：收看中央电视台1套节目

依次点击佳禾网络电视左边窗口中的"网络电视"→"中央电视台"→"CCTV新闻"，由于我的电脑中安装的是Windows Media Player 6.4（Win2000系统自带的播放器），因此不能在佳禾网络电视的右边窗口中自动播放，而是弹出Windows Media Player播放窗口（图2），我使用的是小区



图2

宽带，效果还很不错呢！

通过同样的方法，你也可以收听国内外的网络电台，收看到各类文艺节目（包括各种小品、相声和评书等）、电影预告片等节目。

仅仅通过佳禾网络电视本身提供的电视节目是远远不够的，你完全可通过它集成的后台论坛来发布自己推荐的节目，或在这里欣赏在电视台中找不到的内容。

欣赏

1.点击软件左栏的“网友发布”，可看到“会员管理”、“我要发布”、“电台节目”、“Flash”、“音乐、MP3”及其它不分类节目等项目。

2.随意打开某个发布的内容，例如“Flash”，可以看到网友发布的Flash列表，只要点击自己感兴趣的节目，就会在下方预览窗口中看到Flash的播放了（图3），是不是很酷呢？

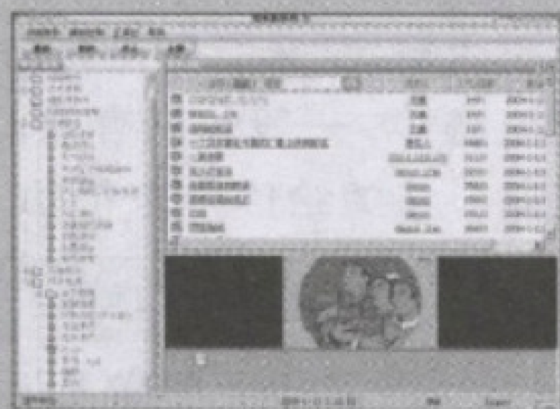


图3

自由与共享是网络上的一种精神，如果你有值得推荐的影视节目，千万别忘了在网络中发布哦！

发布

1.首先点击“会员管理”→“用户登录/登出”进行登录（如果你还不是会员那么先要在此免费注册）；

2.接着点击“网友发布”→“我要发布”，在出现的窗口中输入节目名称、链接地址、节目类型、节目介绍等内容即可。

注意：你推荐的网络影视节目的链接地址必须为http://、mms://、pnm://、rtsp://等流媒体的发布形式。

值得一提的是，佳禾网络电视还提供生活服务，包括日历运程、酒店预定、天气预报、电视预报、电话区号邮编查询等栏目，你只需点击左栏下“生活服务”的相应链接即可在窗口右边以IE浏览器的形式打开所需了解的全部内容，为我们提供了极大的方便。另外，“其它娱乐”栏目中还提供新闻的浏览，不过以花边新闻为多。

总体上感觉佳禾网络电视非常不错，不过广告太多，当然要求也不要太高嘛，毕竟免费这一条就已很不错了，家里安装有线电视还需要按月收费呢！

2 电台数量众多的黄河网视

与佳禾网络电视相比，黄河网视的功能相对而言比较单一，但它提供的电台数量却要多得多。利用它同样可收看网络电视、电影、网络收音机，也支持电台自动更新。此外，它还有一个重要的特点就是可自定义电台并播放本地文件，是RealPlayer、MediaPlayer、Flash多合一的播放器，可播放大部分常见的音乐和视频文件。

黄河网视

参考的下载点：http://www.skycn.com/soft/2296.html

最新的版本：v7.80 文件大小：2.98MB

推荐度：★★★★

优点：电视台数量众多 缺点：功能不够强大



图4

图5

软件启动之后的界面如图4所示，也非常简单，主要操作通过鼠标右键菜单来实现（图5），查看“电台及VCD”菜单，可发现黄河网视将电台分为TOP电视台、国内电视台、国外电视台、国内广播台、国外广播台等共计十几个种类，每个种类里又包含了数量众多的电视台，你想选择具体电视播放时只需选择相应的电视栏目即可。例如如果你想收看中央电视台5套体育节目，那么就可右键点击黄河网视面板，选择“电台及VCD”→“中央电视台”，在此发现一共有4个中央电视台5套节目的链接，但后边标注的比特率不一样，有的为409Kbps，有的为512Kbps，当然比特率越高图象质量越好了，此时你不妨按比特率的大小从高到低逐一试验，直到能正常播放为止。

如果黄河网视上提供的网络电视链接有问题，你也可直接在列表中进行修改：选择有问题的电视链接，右键点击“编辑电台”，即可调出如图6所示的界面，你尽可按照自己的需要进行相应设置。

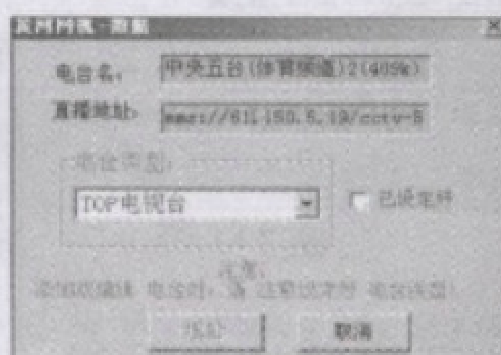


图6

比较：综合比较佳禾网络电视与黄河网视，可以看出它们各有各的优势。它们都从外围的功能上进行扩充，说明网络电视功能的潜力似乎都挖得差不多了，不过从我应用的体验上来看，佳禾网络电视提供的网络电视有效性比黄河网视要好一些。大家不妨也多用几款这样的工具，电台数目一般都是互补的，多用几款网络电视软件，掌握的电台数量也就越多哦！

二、网络电视的收看技巧

在网络电视使用过程中会碰到许多问题，掌握下面的技巧就能更好地享受网络电视给你带来的方便与快感了！

1.使用优秀的网络电视软件

使用那些电视节目不全，或经常有死链接的软件会很浪费时间，尽可能选择优秀的网络电视软件。另外，如果你嫌电台节目太少，也可同时使用多个网络电视软件，然后提取这些软件中的电台地址加入到某个你喜欢的网络电视软件中，你的电视列表就会更多更全了。

问题： 有些网络电视的节目不能正常收看

原因： 一般来说，每个网络电视提供的服务都是某个电脑服务器将电视信号转换成实时流并通过某种协议在网络中传播。如果服务器停止工作或因为其它原因造成故障，一些网络电视节目就不能正常收看了。

解决办法： 通常每个网络电视都有好几个收看地址，可以多换几个试试。

2.下载实时的网络电视节目

电影的下载是司空见惯了，但实时的电视节目怎么下载呢？电视节目实际上还是一种流形式，一般都会遵循RTSP、MMS等协议，因此我们可通过"影音传送带"等流媒体下载工具来进行下载。

实例：下载佳禾网络电视中的CCTV1的实时电视节目

首先要找到CCTV1电视节目播放的真实链接地址。点击佳禾网络电视左栏的"中央电视台"→"CCTV1"，就会弹出Windows Media Player的播放窗口（如果没有安装Windows Media Player9），以Win2000系统中默认的Windows Media Player 6.4为例，在播放窗口中点击右键菜单中的"另存为"，选择一个目录和文件名之后就将ASX格式的电视文件保存下来了，我们使用记事本将其打开（图7），可发现ASX文件中包含好几个类似于"mms://218.56.144.60/v"这样的网络电视真实链接地址，因为其中的一个地址有可能无效，在实际播放时Windows Media Player会选择其中的有效地址进行播放，从而避免出现死链接的情况。打开"影音传送带"，将ASX文件中的某个链接地址复制到"影音传送带"软件的下载栏中（图8）即可开始下载网络电视节目了。

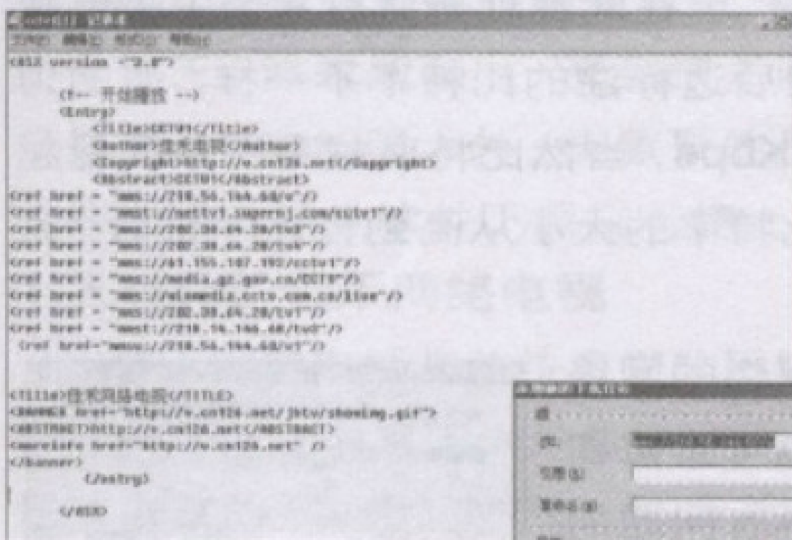


图7

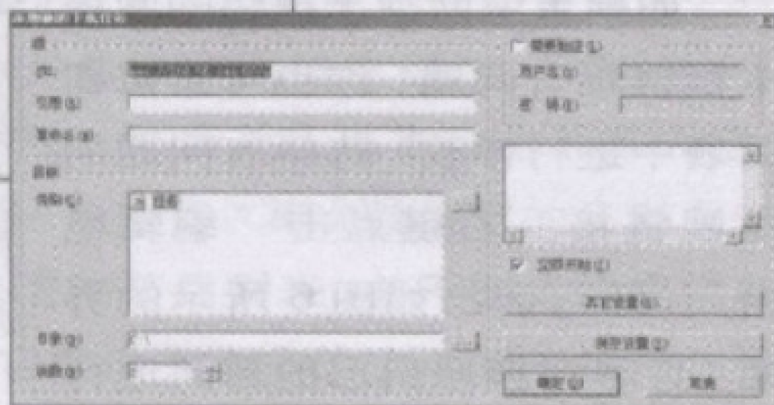


图8

影音传送带

下载地址：http://www.skycn.com/soft/9541.html

文件大小：1.57MB　最新版本：v1.62

具体使用请参考本刊2004年01期"网络时代"中的专题文章。

3.在线网络电视资源推荐

要看网络电视，必须要知道网络电视节目的链接才行，实际上网络电视软件中最有价值的还是其动态更新的电视资源列表。网络电视资源一般包括两种，第一种是网上搜集的网络电视节目列表，由于节目随时可能中断，因此不太稳定；第二种则是各大电视台提供的网络电视在线收看链接，一般长期有效。下面推荐一些专门的网络电视资源，希望给你带来帮助。

1.纯情网网络电视

网址：http://www.nbjhh.com/tv.asp

内含国内外上百家电视台的节目，使用嵌入式的播放器使用起来更为方便，经过测试，约有一半以上的节目可正常观看，是个比较理想的网络电视收看网站。

2.在线电视直播

网址：http://www.51live.com/index.html

提供内地电视、港台电视、国外电视或电台多达300多个网络电视资源，同样使用嵌入式的收看方式，大部分链接都可用。

3.晓嘉网络电视

网址：http://tv.tv868.net/

提供星空卫视频道、体育频道、港台频道、中央及省市电视台、音乐频道、影视频道等栏目的电视节目，总数高达100多种。值得一提的是，每个电视节目旁还放置了节目时间表，非常人性化，此外，不稳定的频道也标示出来了。

4.宽带影院网络电视

网址：http://movie.bs169.com.cn/live.asp

包含以国内电视为主的几十个电视节目，每隔一定时间都会对节目的有效性进行审核，长期稳定的电视节目会以红色标出，经过测试，大部分链接都有效，电视节目的观看也是使用嵌入式。

三、在线网络电视的制作

看到这么多网络电视节目可供自己选择收看，你是不是很激动呢？碰到重要体育赛事时，体育爱好者们还会将现场直播节目通过网络进行直播，与广大体育迷们一起分享快乐！那么，你有没有想过自己也搭建一个网络电视台呢？其实实现起来也很简单。它主要分为两步，第一步是电视信号的输入，第二步则是网络电视的发布，下面我们就来看一看。

1.电视信号的输入

电视在网络上发布之前，首先我们要将电视信号输入到电脑中，视你电脑硬件的具体条件而定，这有3种方法可以实现：

①使用带有影院功能的显卡。现在电脑的发展日新月异，有些显卡本身就集显卡、采集卡、电视卡于一身，在这种情况下我们只需一条网线、一条有线电视的视频线即

可完成电视信号的输入了，例如ATI的All-in-Wonder显卡或启视录剧院V5600（VideoMate Cinema FX 5600）显卡就提供这种功能。

②使用电视频道增补器。目前世面上很多显卡带有VIVO（Video In&Video Out，视频输入输出）功能，我们可利用它来达到收看电视的目的。但普通的VIVO显卡没有收看电视的高频头，那怎样收看电视呢？其实只需买上一个带视频AV和音频输出接口的电视频道增补器即可，市场价格不足百元，怎么样，划算吧？

首先我们将电视信号射频连接线一端插入有线电视插座，一端插入频道增补器的“RFIN（射频输入）”插孔；再将音频线和视频线分别插入频道增补器的“Audio Out（音频输出）”和“Video Out（视频输出）”插孔中，视频线的另一端插到VIVO显卡的“Video In（视频输入）”插孔中，而音频线的另一端接则直接插入到声卡的“Line In”插孔中即可。

③使用电视卡或外置的电视盒。它们的连接方式非常直接简单，不过花费要高一些哦！

2.网络电视的发布

有线电视信号输入到电脑中之后，我们就可通过RealProducer或Windows Media Encoder将其转换成流的形式，再利用RealServer和Windows Media方式将其向网络发布：

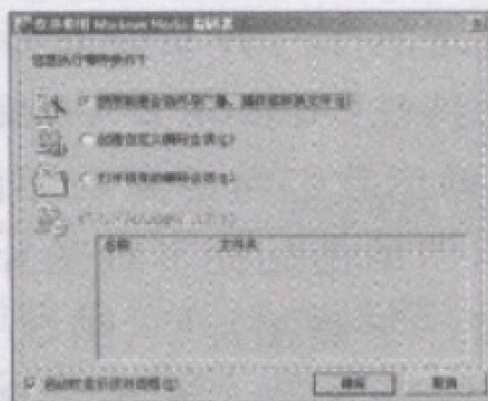
（1）Windows Media服务的安装

如果你安装的操作系统是Win2000 Server（或Win2003 server），Windows Media编码器和Windows Media服务在默认情况下就已经安装完成了。当然，也可通过在控制面板中添加组件的安装方式进行添加。

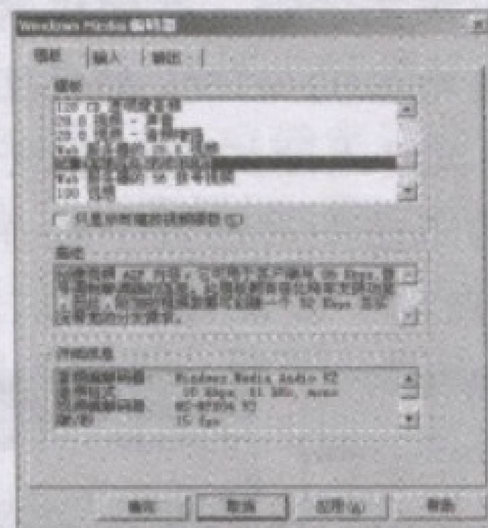
（2）利用Windows Media编码器输入制作电视节目

第一步：按照上面介绍的方法将电视信号输入到电脑中。

第二步：打开Windows Media编码器，在弹出的对话框中选择“使用新建会话向导广播、捕获或转换文件”项（图9），接下来选择“在附属设备或计算机屏幕广播实况事件”，点击下一步出现编码器界面，可看到电视节目输入和输出的详细统计信息。


图9

第三步：对输入和输出进行相关设置。选择编码器中的“编码”菜单，进入“属性”选项，在模板中可设置音频和视频的传播速率，一般来说，在有图像的情况下建议最低的速率选择为“56k拨号调制解调器视频”（图10），当然如果机器性能好，网络带宽大，可选择更大的传播速率。在输入选项中选择“实况源”，在输出选项中选中“通过网络至Windows Media服务器”复选框，直接使用计算机默认的选项即可。

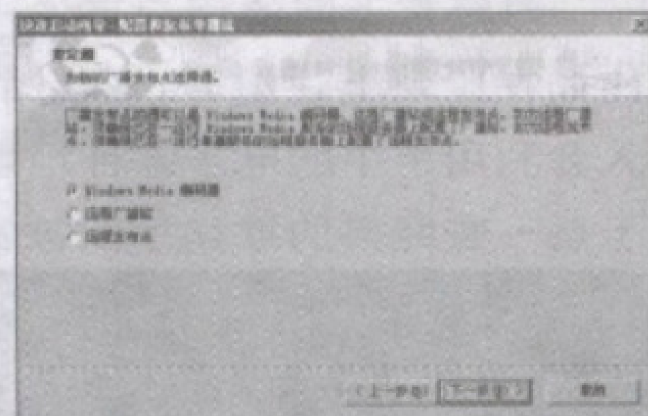

图10

（3）利用Windows Media服务发布电视节目

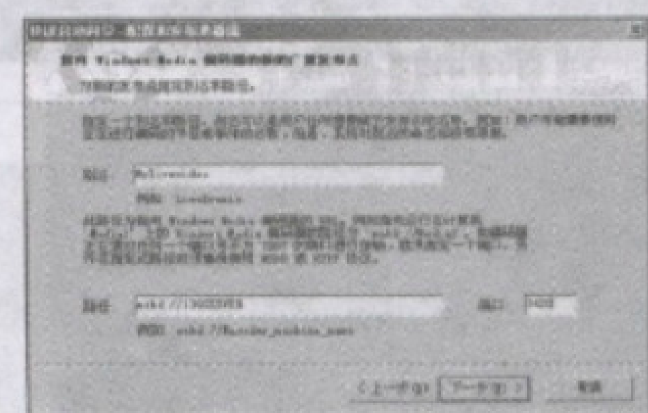
上一步我们只是得到了电视信号，要进行网络电视的直播，还需要服务器将电视节目向网络中发布出去，这时就要用到Windows Media服务了。

第一步：通过“控制面板”→“管理工具”→“Windows Media服务”，打开Windows Media管理器窗口。默认情况下，Windows Media服务器会自动识别出当前机器名，例如在本例中机器自动识别并添加了一个139Server的服务器。

第二步：在Windows Media管理器左侧的菜单框中单击“单播的发布点”，在右侧选中“使用向导创建新的广播单播发布点”复选框，接着单击“广播”按钮，然后在下拉列表中单击“新建”，出现“快速启动向导－配置和发布单播广播流”。单击“下一步”，显示“选择一个发布点”页，选中“创建一个广播发布点”复选框。继续点击“下一步”就会显示“指定源”页，这里选择“Windows Media编码器”（图11）。


图11

第三步：继续单击“下一步”，显示“指向Windows Media编码器的新的广播发布点”页（图12），在“别名”框中为新的广播单播发布点输入别名，在“路径”框中，输入广播单播发布点的文件路径“msbd://139server”。这里的TCP端口值必须与Windows Media编码器“流引用”栏中指定的TCP端口值保持一致，因此填上默认的3420即可。


图12

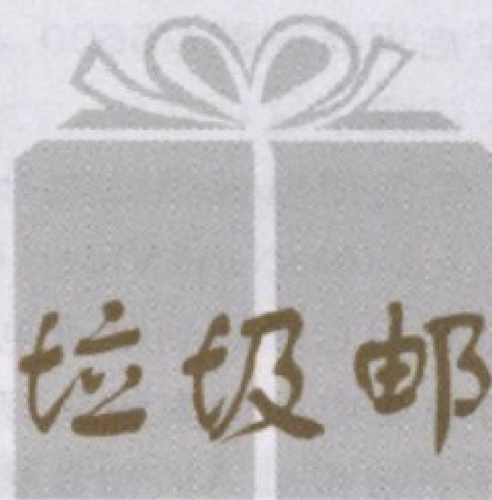
第四步：选择发布方法。单击“下一步”显示“选择发布方法”页，指定如何发布该视频直播流。发布协议在通常情况下应当选择“MMS”。然后可选择Windows Media Player用于访问广播单播的发布选项。

第五步：单击“完成”并“保存”，就会显示“完成发布”页。在这里你就可测试来自广播单播发布点的流了，通过单击“测试URL”、“测试.asx”、“测试.htm w/<HREF>”或“测试.htm w/<OBJECT>”开始对路径和播放效果进行测试了。

后记

依稀记得以前隔壁宿舍阿三为了看世界杯，买来一块电视卡之后全班同学的那种兴奋劲！如今，这种场面再也不存在了，安上宽带，网络电视随心看，而且只要你愿意，还可制作自己的电视台，时代在发展，一切都变得那么方便。赶快将电视搬到网络中来吧，一起来享受科技带来的快感！





今年一年都收礼 就是不收“垃圾邮”

——Outlook 2003 安全新功能浅析

■广东 GZ

微软推出Outlook 2003已有一段时日了，坦率地说，这次Outlook 2003走在了Foxmail之前。撇开那些管理功能上的提升不谈，即便在其弱项——邮件的安全性上，Outlook 2003也有了长足的进步。在个人隐私的保护、病毒的防护及垃圾邮件的处理上，Outlook 2003使用的技术手段尽管简单，却非常有效。不过由于其默认设置较严格，在正常使用中可能会带来一些不便，那下面我们就深入研究其安全性，以求既安全又方便。

个人隐私保护

对经常上网的用户来说，个人电子邮件地址非常重要，它就相当于个人在网络上的身份证明。很多地方都需要它，比如在论坛上注册等，因此个人电子邮件地址不可避免地在网络上流传，而后通过多种途径流落到各种人手中。有些人会利用手中的电子邮件地址进行非法活动，如发垃圾邮件或木马病毒等，但他们首先得确定电子邮件地址是否有效，于是一些经典的欺骗手段被发明了。

手段一：

先发一封广告垃圾邮件给你，在邮件中会告诉你如果不想再收到类似邮件，就回复这封信或点击信中附带的某个链接，这样你的邮件地址就会从它的发信人列表中删除。这是典型的社会工程攻击手段，如果你回复了这封邮件或点击了其中的链接，无疑正中发信人下怀，紧接着就将是源源不断的垃圾邮件。

手段二：

当大家都知道上面的骗局后，垃圾邮件发信人又找到了另一种手段：只要你打开邮件即可确定邮件地址是否有效，也就是HTML邮件的图片链接法。垃圾邮件制造者在发送垃圾邮件时会在HTML邮件中插入一个图片文件，可能是广告画面或根本就是一个0×0像素的不可见图形文件，这个文件的链接则类似于“....../112233@XXX.com/*.gif”。当XXX@sina.com的收件人打开这封信时，收邮软件会自动向远端服务器请求如上地址的图片文件，而服务器就会把这次请求记录下来，如此垃圾邮件发信人就可确定XXX@sina.com这个地址有效了。

以前Outlook的对策就是设置为用纯文本方式查看所有邮件，虽然解决了问题但却影响了大部分正常HTML邮件的收看。在Outlook 2003中这个问题得到了解决，在默认情况下打开一封嵌入了图片的HTML邮件时（图1），所有图片都不会被显示出来（指链接到外部服务器的图片，随邮件发送的图片并不会被影响），但除图片外的整个HTML邮件主体信息并没有受到影响，借此特性Outlook 2003就解决了正确查看邮件与个人隐私保护的矛盾。在确定发件人没有问题后我们希望看到邮件的图片，只需点击在信件上方工具栏中的“单击此处下载图片”标识（图2），然后在弹出的菜单中选择“下载图片”（图3），Outlook 2003就会将信件中所有图片下载并显示。如果只是想显示邮件中某一幅图片，则在其链接上单击右键，在同样的弹出菜单中选择即可。如果希望某个来信地址的HTML邮件图片一直显示，那么选择弹出菜单中的“将发件人添加到安全发件人名单”，在默认设置下安全发件地址的来信图片总会下载并显示。如果你想要改变这点则点击“更改自动下载设置”，在这里可修改最适合自己的设置（图4）。

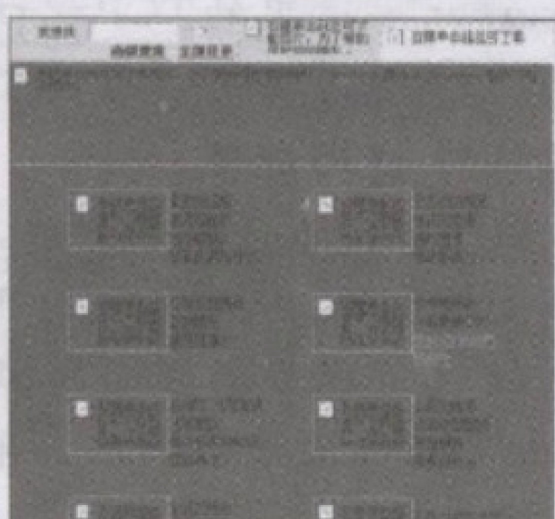


图1

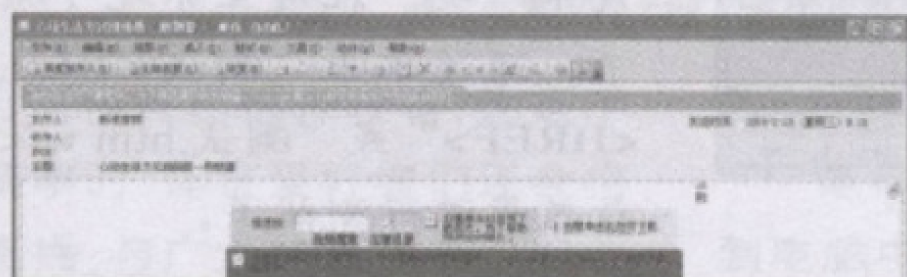


图2

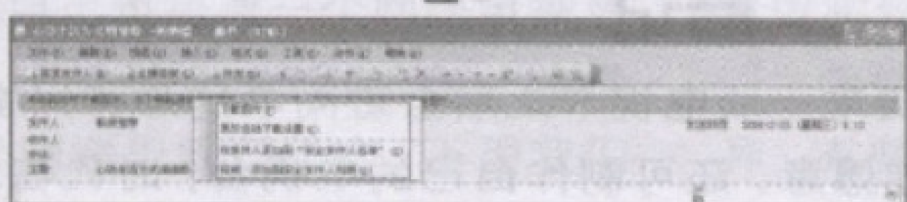


图3

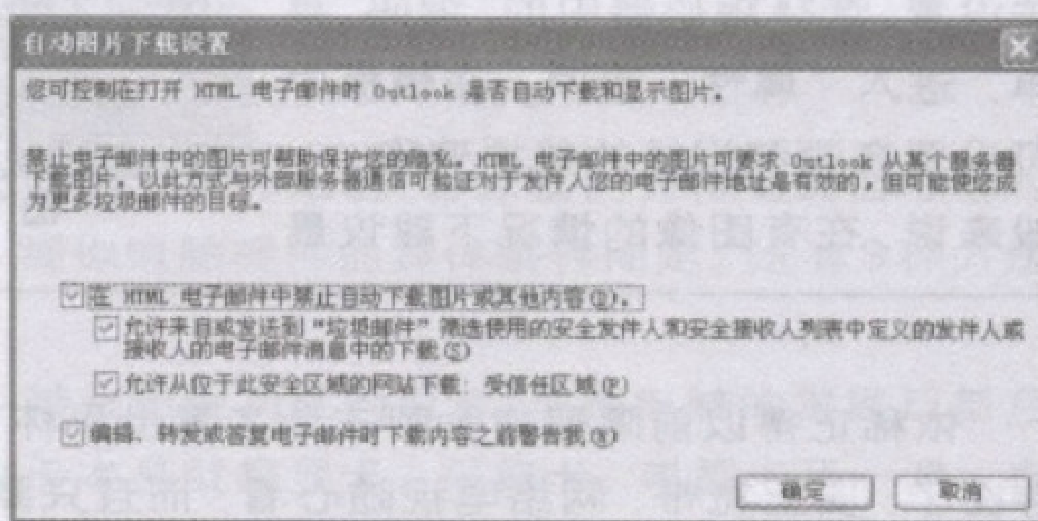
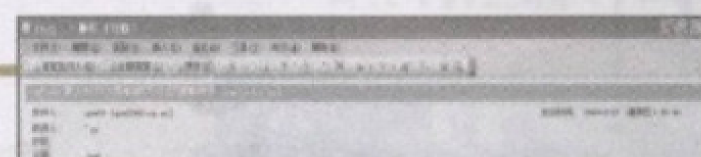
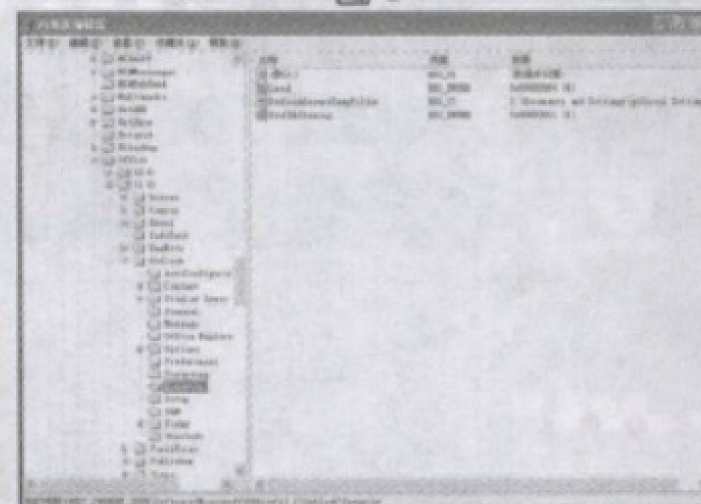


图4

邮件附件禁止

很多病毒和木马程序都是以邮件附件形式传播，因此在Outlook 2003中对附件进行了严格的限制。很多情况下你会发现无法打开信件中的某些附件（图5），这是因为Outlook 2003将附件的安全性分为两级。对一级文件的访问被禁止并且无法通过Outlook本身更改此设置，当收到属于二级文件类型的附件时，会提示将文件保存到本地硬盘，但在默认情况下没有二级文件。

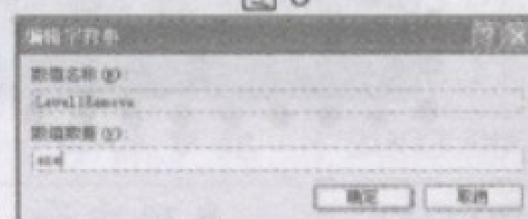

图5


图6

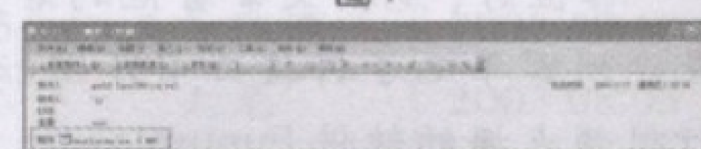
哪些属于一级文件？

以BAT、CHM、INF、COM、EXE、HLP、HTA、MDB、JS、PCD、ASX、ADE、REG等为后缀名的文件。

显然，如果被信任来信的附件属于一级文件，你会发现无法获取。微软对于这种副作用的解决办法是，告诉发信人将附件的扩展名修改或将其用压缩软件打包。这当然不能绝对解决问题，因此我们只能自己来解决这个问题。


图7

① 通过修改注册表改变附件规则，打开注册表编辑器，找到"HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Office\11.0\Outlook\Security"（图6），然后在右侧的面板中新建一个名称为"Level1Remove"的REG_SZ键，然后双击该键，在键名中输入希望允许打开的附件类型扩展名，例如"EXE"（图7）。如果需要打开多种类型的附件，则可以用半角逗号把不同的扩展名格开，扩展名和逗号之间要保留一个空格。重新启动Outlook 2003，你会发现以往被禁止打开的附件已经可以打开了（图8）。


图8

② 如果只是临时需要打开某封邮件中一个被阻止的附件，修改注册表既麻烦又危险，一旦忘记修改关闭某类型的附件，真的收到病毒邮件就得不偿失了，因此使用另外一个工具Attachment Options，用完后马上恢复为原设置不失为一个好办法。

软件安装后你可在Outlook的选项中看到一个名为"Attachment Security and Options"的新选项卡（图9），页面中有两个并列的列表，左侧的一个显示了所有Outlook禁止访问的附件类型，如果想要Outlook不再阻止对某类附件的访问，则可在左侧列表中选中该类型的扩展名，然后点击"Move"按钮，把它添加到右侧列表中；相反，如果你想要Outlook重新阻止对某类附件的访问，则在右侧列表中选中相应的扩展名，然后点击"ReMove"按钮。这些设置会在你重启动Outlook后生效，因此在确定修改允许某种类型的附件后，请一定注意在附件下载后及时将其再关闭。

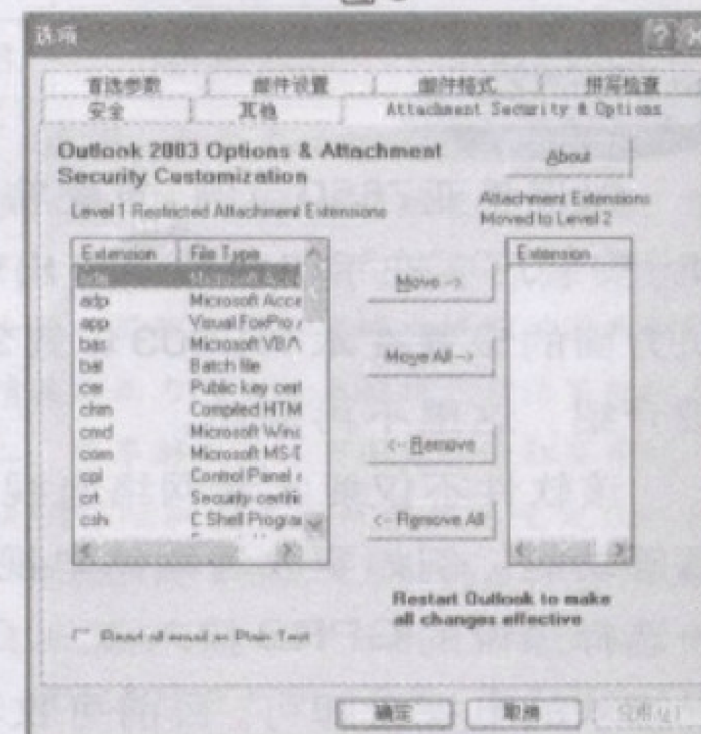
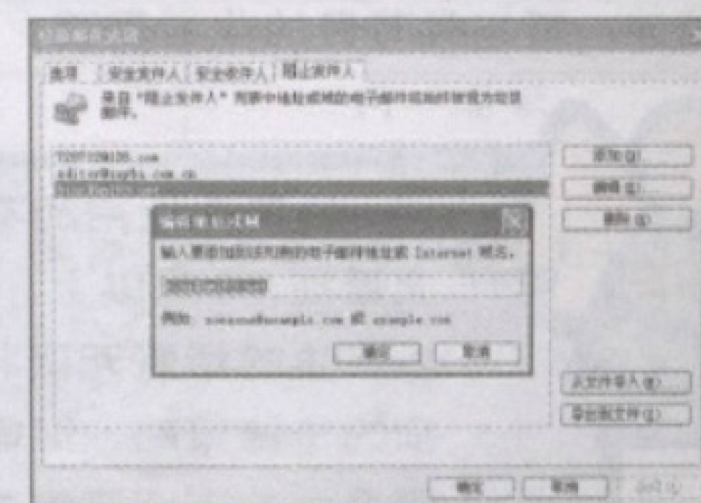


图9

Attachment Options：
下载地址：http://www.slovaktech.com/Files/AOsetup.exe
文件大小：1.38MB

垃圾邮件过滤

在本刊2004年02期《防范和对抗垃圾邮件全攻略》一文中我们讨论了垃圾邮件的过滤问题，不过有一个域的问题没有涉及到。虽然我们可直接把一个域添加到安全列表中，但却无法把域直接添加到阻止列表中，这是Outlook为防止误操作而收不到某个域发来的正常邮件所设的限制。当然，事实上许多垃圾邮件制造者是自己架设的邮件服务器，使用的也总是同一域名，所以一旦确定这个垃圾域名后将其过滤掉也是一种需求，否则其不断变化的邮件地址防不胜防。要在黑名单中加入域名需要一点变通的方法，首先把来自这个域的某封邮件的发件人地址添加进黑名单，然后直接在"工具"→"选项"下点击"垃圾电子邮件"按钮，在弹出的窗口中点击"阻止发件人"选项卡，在黑名单列表中找到刚才添加的地址，点击右侧的"编辑"按钮（图10），然后把完整的邮件地址修改为域名并确定，这样所有来自这个域的邮件都会被放进垃圾邮件文件夹了。


图10

结语

面对垃圾邮件的肆意横行，各国都在商讨立法的可行性。前不久美国通过了有史以来第一项反垃圾邮件法，但垃圾邮件并没有下降的趋势。在担心泛滥成灾的垃圾邮件会搞垮电子邮件系统——这个互联网最受欢迎的服务时，互联网服务供应商又提出了"贴邮票，付邮资"的解决办法。虽然微软也加入到反垃圾邮件的阵营中，但我们还是需要清楚地认识到，根除垃圾邮件不是件容易的事，所付出的代价不会低，所需的时间也不会短。P

小屏幕也有大作为之二

■北京 发条龙猫（移动版）

各位好，龙猫又带着他的老7650来网络时代友情客串了，今天的主角是广州富年电子科技公司开发，通过智能手机或PDA利用无线网络接入进行视频点播的软件Funinplayer。

Funinplayer

下载地址： http://www.funvio.com

说明： 网站上针对各种手机及PDA操作系统提供软件的不同版本，如Symbian 6（诺基亚7650/3650）、Symbian7（索爱P802/908，诺基亚6600）等，只需下载适合的版本即可。

功能： 基于移动平台的流媒体点播系统，可在CDMA1X、GPRS等移动网络对H.264（JVT）格式的视频音频等进行实时传输和在移动终端（手机、PDA等）上实时播放。

使用详解

以诺基亚7650为例，首先将下载的.sis文件通过红外线或蓝牙传入手机，安装后会在手机根目录下出现Funinplayer的图标，点击进入即可。手机方面的设置在本刊2003年第21期的《小屏幕也有大作为》一文中有详细介绍，这里不再赘述。

该软件不仅能收看网络电视，还可进行视频点播、音频点播、接收广播等功能。例如要收看网络电视，只要进入“媒体网站”→“掌景无限”→选择预设的GPRS接入点→“在线直播”→“电视直播”，然后选择自己喜欢的电视台即可。目前可收看的电视台有凤凰卫视中文台、中央电视台新闻频道、华娱、广东卫视等，需要注意的是，这些电视台并不固定，有时会出现一些新的电视台。如果用户使用GPRS，建议选择窄带版，否则会出现频繁缓冲的现象，而采用CDMA2000 1X接入的用户（如三星i519），最高约100kbps的速度基本可应付中等带宽版本。

笔者使用了一段时间，感觉虽然窄带的画面跳帧严重，但声音连贯清晰，而且基本不会出现由于缓存欠载产生的缓冲现象，所以还能满足一般访谈、新闻类节目的收看需要。

资费标准

关于使用该软件服务的收费问题，笔者致电广州富年电子科技公司，该公司负责人表示，目前该软件还处于免费试用阶段，将于近日开始收费，但收费的具体日期并未最后决定，资费标准初步定为每月30元。

如果你使用的不是包月上网，请一定慎用此软件。在窄带模式下收看电视，每小时的流量在10兆以上，而中等带宽更是几乎翻倍。这对按流量计费的无线上网服务来说，最后产生的话费无疑将是天文数字。尽管现在中国移动采取了每月数据传输费用500元封顶的价格策略，但每个月仅此一项业务就要花费500元，也未免过于奢侈，所以使用此服务之前还请读者三思。

结语

想必很多读者都在不少网站或手机杂志上看到过韩国、日本等移动通信技术相对发达的国家，针对本国移动通信网络推出了可看电视或音频点播的手机。早期由于国内移动通信网络带宽（基于GSM的CSD传输速率仅为9.6kbps）和手机性能的限制，国内用户对此只有羡慕的份。而现在随着移动通信技术的发展，越来越多采用智能操作系统（如Smartphone、Symbian等）功能强大的手机相继出现。中国移动和中国联通也相继开通了GPRS和CDMA2000 1X，大大提高了移动通信的数据传输速率，从此告别了手机只能用来打电话、发短信的时代。

对于我们来说，用手机实现收看电视只是一小步，但对整个国内移动通信事业的发展来说，却是了不起的一大步。

最新趣味短信集锦

男女的区别：女人胖是丰满，瘦是苗条，高是修长，矮是秀气。男人胖是肥猪，瘦是排骨，高是竹竿，矮是冬瓜！

安徽 新田明男推荐

唐僧师徒三人来到火焰山，唐僧吩咐悟空借芭蕉扇，让沙僧找水，突然他愤怒地向猪八戒喊道：死胖猪，你还有空看手机！

北京 cat猫推荐

生活中用圣人的胸怀面对，用科学的方法支配，用皇帝的御饭养胃，用清洁的空气洗肺，用小猪的感觉去睡，用灿烂的阳光晒背。祝幸福平安！

河北 菲儿与阿星推荐

爱人要选温柔似水甜如蜜的；对手要选聪明能干强有力的；同事要选埋头苦干没脾气的；朋友要选猪头猪脑流鼻涕的，别看了，快把鼻涕擦了。

重庆 昭亮推荐

其实天很蓝，阴云总要散；其实海不宽，此岸连彼岸；其实梦很浅，万物皆自然；其实泪也甜，当你心如愿，其实我要你——快乐每一天！

江苏 Moto推荐

我要搬家了，地址是爱情市相爱路521号，房东是我最爱的你，租期是无限期，租金是我的爱，合约是一辈子！亲爱的，你也搬来吧！

上海 欣儿推荐

在我英雄年少时，有一位女生，她愿意为我失去生命，她意志坚定地说："你再缠着我，我就去死。"

黑龙江 乌发推荐

这些短信皆是读者发来，如你是其中某一条的原创作者，请来信告知我们，我们会按照稿费标准付费给你，我的联系邮箱是：cjan@popsoft.com.cn

GAME 加油站

亡命侏罗纪




游戏提供商：空中网

游戏类型：动作冒险游戏

适用机型：NOKIA 3100/3300/6100/6108/6220/6610/7210/7250/7250i/3200

下载方式：手机登录移动梦网→百宝箱→游戏百宝箱→动作游戏→亡命侏罗纪

资费说明：4元/次

这是一款以侏罗纪时代为背景的冒险类游戏，玩家在游戏中要控制小恐龙的种种行为，使小恐龙得以摆脱霸王龙的攻击。玩家运用自己的勇气及娴熟的技巧勇敢面对敌人的进攻，能否逃脱霸王龙的袭击，挽救小恐龙孱弱的生命，全看你了！



手机游戏下载排行榜
2004.1.31～2004.2.29

排名	品牌型号	上线日期
1	香港声色麻将	2003.07.30
2	星舰队	2003.11.18
3	亡命侏罗纪	2003.09.11
4	城市飙车	2003.09.11
5	天气预报	2003.09.10
6	火龙	2003.08.05
7	激狂赛车	2003.06.11
8	洛克人	2003.05.27

点评：如今电子游戏已是竞技项目之一了，作为国粹的麻将自然也不甘落后，当仁不让登上冠军台。专为NOKIA手机设计的射击游戏星舰队凭借星球大战似的游戏制作及精美画面力压冒险类游戏亡命侏罗纪排名第二。赛车游戏类城市飙车和激狂赛车的入围说明惊险刺激类游戏依然深受大众的喜爱，电脑游戏《极品飞车》的成功已经证明了这点。天气预报的上榜虽然有些出乎意料，但也在情理之中，看来，和人们生活密切相关的应用不愁没有市场。

热门手机铃声推荐榜
2004.1.31～2004.2.29

人气排名	歌曲名
1	义勇军进行曲
2	卡萨布兰卡
3	野蛮女友
4	同一首歌
5	梁祝

点评：所有这些和弦铃声笔者都试听过，感觉非常不错。同一首歌和梁祝的上榜还要归功于它们多年的积累，影片《我的野蛮女友》的热播使其主打歌曲早就耳熟能详。只是《义勇军进行曲》的入围有些出乎意料，不过相信你听过之后就不会再有此疑问了！

手机小贴士

什么是和弦铃声？

首先，我们要看一点点乐理，按照一定音程关系结合起来的3个或3个以上同时或先后发音的叫"和弦"。在和弦铃声之前，手机普遍采用MIDI声音的文件作为铃声，听起来很呆板。MMF格式的和弦铃声（4和弦、16和弦、40和弦等）采用了音源硬件芯片（多是Yamaha的Melody IC 726系列，其中预先存储了各种乐器的效果音）来实现复音的效果，听起来非常悦耳。其和弦数就是在手机同一时刻可以同时发声的音源个数。

插图 宋洋



应用心得

编者按：本次说一下稿件写作规范问题。现在的软件升级、更新很快，就算是操作系统Windows，也有98、2000、Me、XP和Server 2003等多个版本，所以涉及软件的心得文章，应该把该心得适用于软件的哪个版本写清楚，有必要的话，也可针对软件的不同版本分别介绍，这样才能更好地增强文章的针对性和实用性。

本期推荐文章

■《虚拟个硬盘来加密》

谁的硬盘上没有点儿秘密的东西不想让人看呢？所以硬盘数据加密一直都是热门的话题，具体的加密方法也很多，不过对于普通的电脑使用者来说，方法越简单越好，本文介绍的方法值得一试！

巧用优化大师制作绿色软件

■湖南 陈一天

Windows优化大师（以下简称“大师”）想必大家已耳熟能详了，功能强大自不用说，现已成为各大软件站首推的十大装机软件之一。笔者今天就向大家讲讲我使用“大师”的一例另类应用心得——制作软件绿色运行版。

进入正题，“大师”集成的“软件智能卸载”功能就是本文的主角。进入“大师”该功能分页（如图1），首先在上方的程序列表中选择目标软件，然后点击右边的“分析”按钮，根据所分析软件的大小和复杂程度，分析所需时间从十几秒到数分钟不等。在分析的过程中，你将会在下方的关联文件框中看到显示出的该软件正常运行所需的一切相关内容，注册表关联键值亦在其中。待分析完毕，接下来离成功就只有两步之遥了。首先，通过Windows自带的搜索功能，将列表中的文件一网打尽，然后在“运行”菜单中输入“regedit”打开“注册表编辑器”，找到列表中的相应键值，导出即可（只需导出该分支）。然后将先前的文件和导出的.reg文件用压缩软件打包，该软件的绿色版就大功告成了。拷贝到未安装过该软件的计算机上，只需将.reg文件导入注册表，然后执行主程序即可。

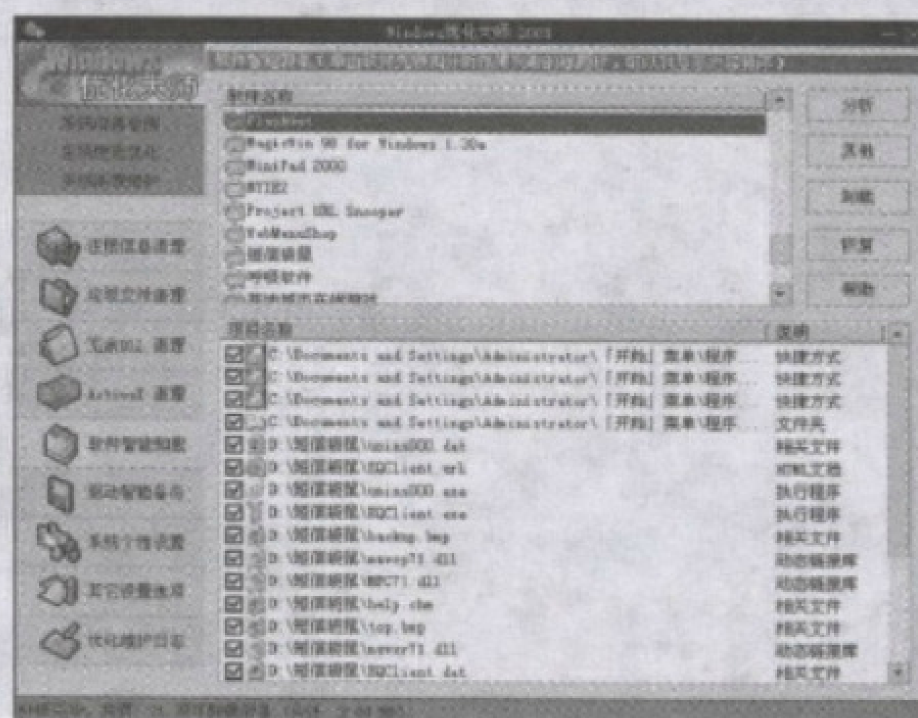


图1

笔者成功将“金山影霸2003”用此方法制作成绿色运行版。有兴趣的朋友不妨来信共同探讨。当然这个方法也有一定的局限性，就是对一些向系统根目录写入过多文件的软件不太适合（理论上所有软件都可按此法炮制成功），因查找和制作压缩包的工作量是巨大的，这就违背“绿色版”软件的宗旨——精简为本，易用至上，反而有点得不偿失了。希望本文能起到抛砖引玉的作用，还希望各路大虾批评指正。

打开闪盘的悬浮窗口

■贵州 冰河洗剑

在往闪盘中复制文件时，在选中文件后直接点击右键，选择“发送到可移动磁盘”就可方便地复制文件了。可是在复制文件前，我们想先知道闪盘中还剩下多少空闲空间可用，够不够放下要复制的文件。该怎么办呢？这下可请出“闪盘极速发送v2.0”（下载地址http://software.tom.com/SoftInfoDisplay.php?id=2752）来帮你。

在安装“闪盘极速发送v2.0”时，选择安装路径为闪盘所在盘符，以后就可直接从闪盘上执行该程序。启动“闪盘极速发送”后，会在桌面上打开一个闪盘悬浮窗口，选中文件将其拖到该窗口中，文件就被复制到闪盘中了（如图1，从图中可清楚看到闪盘还有多少空间）。悬浮窗口会浮在桌面最上层，不会被其他窗口掩盖，这样在任何地方都可轻松往闪盘中复制文件了。在悬浮窗口上点击右键并选择“更改图片”，可更换自己喜欢的悬浮窗口显示图标。软件自带了50多种很漂亮的透明水晶图片，当然也可DIY自己喜欢的图标。

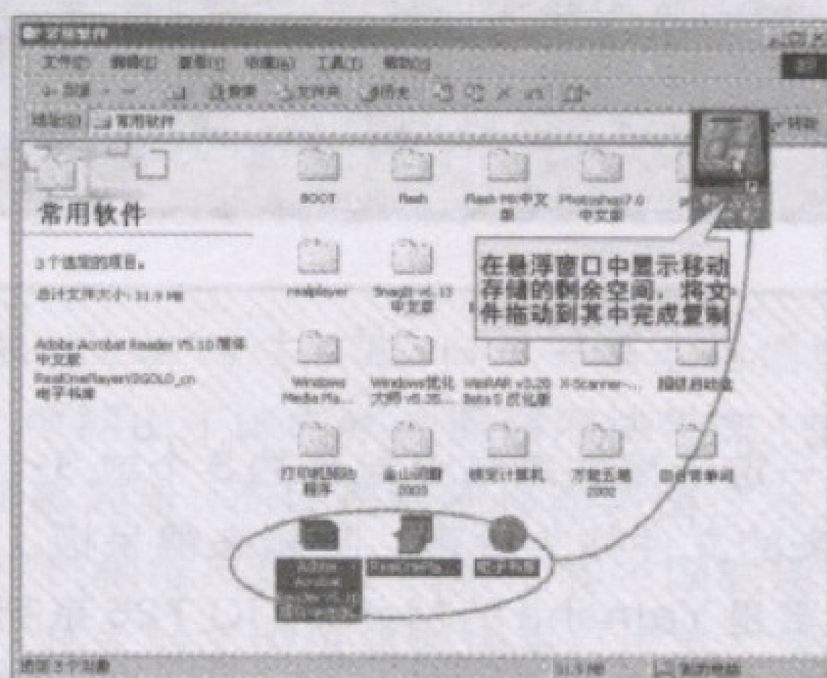


图1

“闪盘极速发送v2.0”体积很小，可放入闪盘中随身携带。当然了，它不只是可安装在闪盘上，还可在移动硬盘上使用，真是各种移动存储文件复制的好助手。

AIDA32另类应用

■福建 天草

硬件DIYer应该熟悉AIDA32这款软件（下载地址：http://skycn.com/soft/6501.html）吧，它的功能就是检测软硬件系统的信息，详细显示计算机每个方面的信息，包括计算机各种硬件、操作系统配置、多媒体、网络、应用软件等多达十五大类的软硬件信息，而且在支持众多硬件的同时还可对计算机进行性能测试（如图1）。本文浅谈一下AIDA32的另类应用技巧。

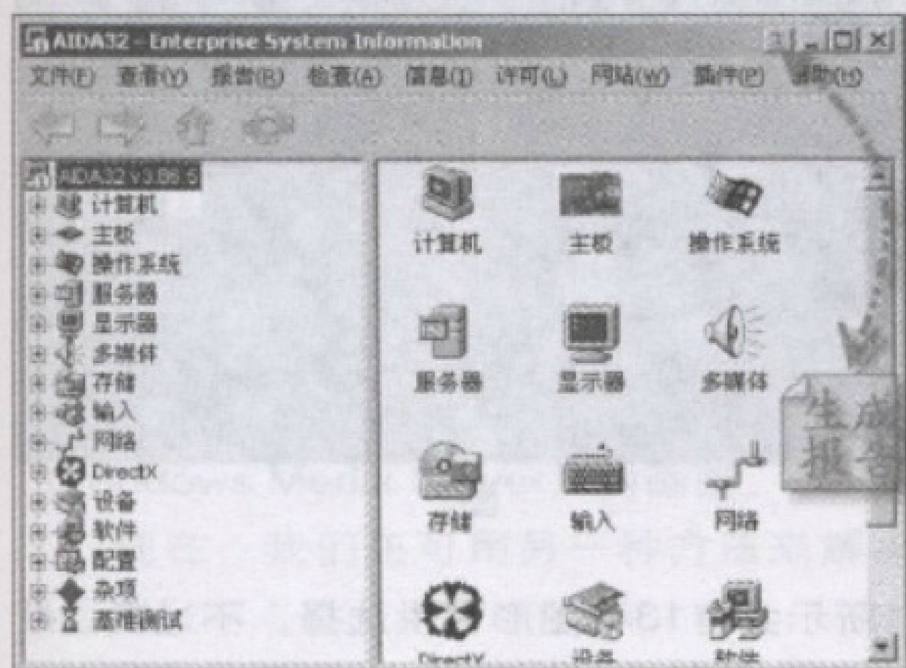


图1

因为新版本集成了众多语言文件（当然也包含简体中文），并且会自动按当前系统语言进行显示，所以，本文以简体中文为例。

1.安心下载最新版BIOS和驱动程序

BIOS和驱动程序关系到硬件的生死和利用效率，作为DIYer，当然希望自己的硬件装配对应的是最新的BIOS和驱动程序，或是免费享受硬件的软升级。一台计算机有主板、声卡、显卡、硬盘等多达十几种硬件，要手动上网查找各硬件相应的驱动程序，未免太繁琐了。

其实AIDA32在查看硬件信息的同时，已包含了各硬件对应的厂商网站的产品信息和驱动程序。在主窗口中，点击左侧列表"计算机"→"摘要"，待程序查找和显示计算机硬件信息时，当鼠标移动到一硬件的描述信息上时（如主板芯片组），会弹出此硬件的生产商且提供了产品信息和驱动程序下载链接（如图2），点击其中一个链接可直接查看硬件厂商提供的内容，所以用此方式查找出来的驱动程序千真万确，我们可放心升级。

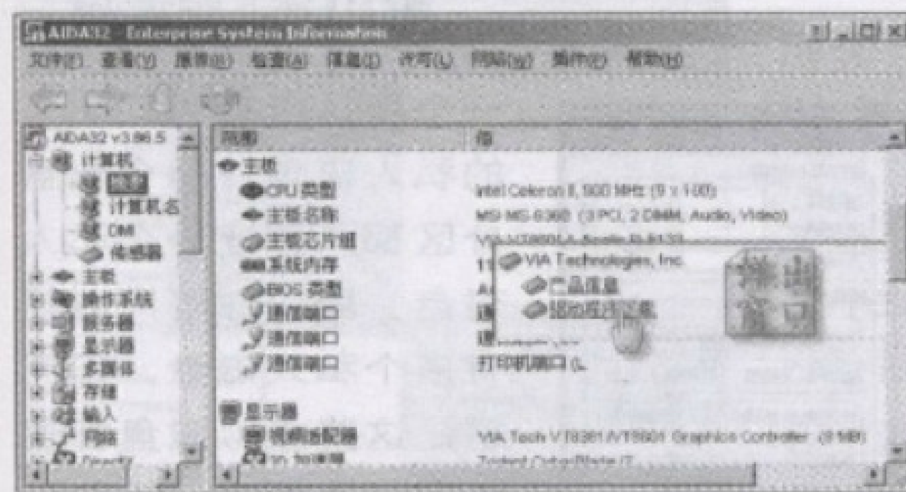


图2

2.查看自启动

Windows的自启动程序或在"开始菜单"→"程序"里的"启动"文件夹中、或在注册表的Run键位中，更有甚者隐藏于系统目录里的"System.ini"等系统配置文件中，这么多处让用户查找起来相当费力，而且对于初级用户来说，不一定能正确禁止自启动项。

现在，只需在"软件"→"自动启动"（如图3）中查看当前系统所包含的自启动程序，看是不是有可疑的程序在里面呢。



图3

当然，还可在"已安装程序"页卸载系统中已安装的程序。如果系统中有一些顽固程序卸载不了，可在这里试试看。

3.查看大型软件的安装系列号

除了Windows安装时要输入系列号外，其他一些大型软件同样要求用户在安装时输入软件密钥。有时你要重新安装需要系列号的应用程序，而又一时找不到系统里的系列号，那么AIDA32将为你解决这个棘手问题。

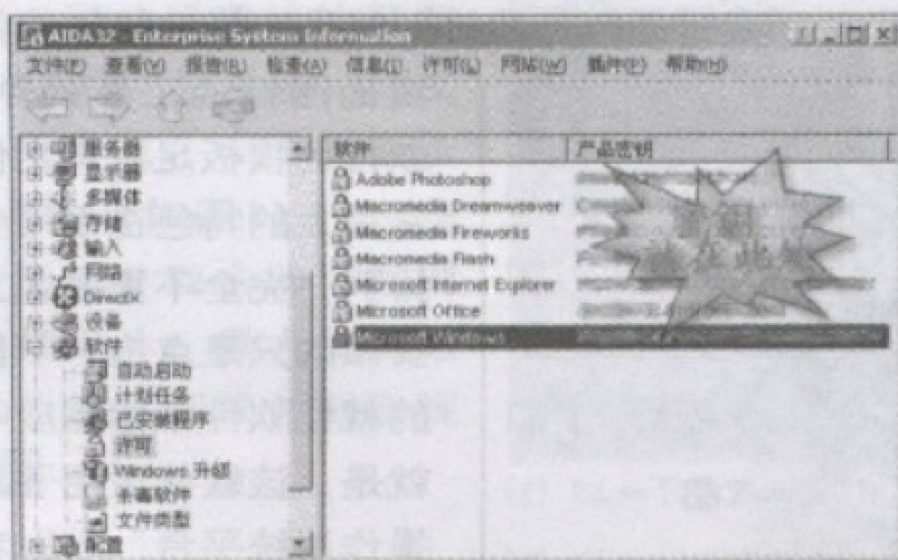


图4

点击"软件"→"许可"项后，右面板已列出了当前系统的软件系列号。怎么样，找到需要的软件密钥了吧（如图4）？

4.查看修改系统配置文件

为了便于管理，Windows除了注册表记录计算机软硬件配置外，还提供了系统配置文件，如C盘下引导多系统启动菜单的Boot.ini文件、系统文件夹里的System.ini。在AIDA32中，我们可方便地查看并修改这些配置文件。

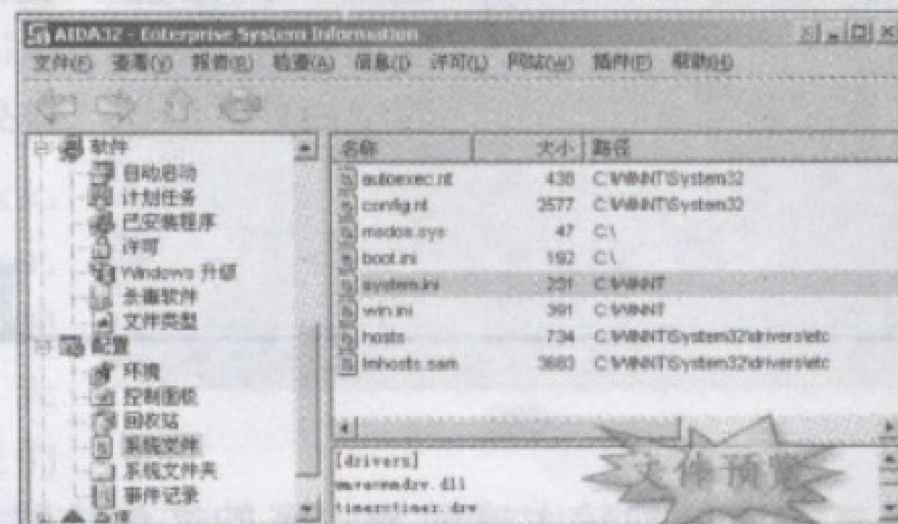


图5

点击"配置"→"系统文件"项，接着在右面板的文件列表中点击一文件，下方区域就显示了当前文件的具体信息（如图5）。如果你不是很熟悉文件中的代码，建议不要修改。

5.对系统作个基准测试

你一定很想了解自己的计算机多强劲吧，那么AIDA的内存测试你可千万别错过。

展开"基准测试"菜单，可看到有"内存读取"和"内存写入"，顾名思义，软件将测试计算机内存的读写速度。以读取速度为例，点击"内存读取"选项后，程序即开始测试，一会儿将显示一系列的成绩（如图6）。原来AIDA32提供了多种CPU和主板的测试成绩与本机作对比，从中找找自己的计算机测试成绩，可大概了解自己的计算机性能。"内存写入"测试方法类似。

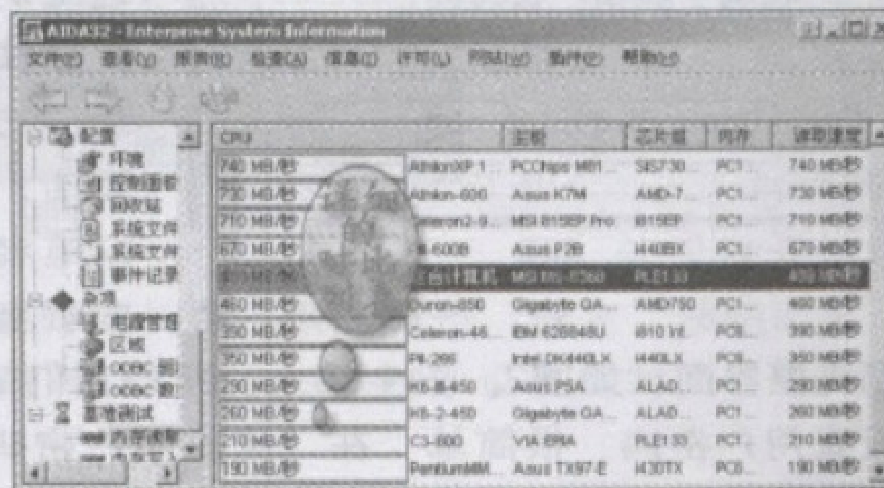


图6

限于篇幅，笔者仅介绍了AIDA5个常用的功能。另外，它还可进行升级Windows、查看系统事件、ODBC、生成报告等操作，有兴趣的读者可自行测试。

桌面图标任我排

■广东 自由工作室

你是否早已厌倦了Windows桌面图标那一成不变的“从上到下，从左到右”的排列方式而苦于无法改变这个无奈的“现实”？如果你也如笔者一样喜欢尝鲜，那么就让我们给自己那枯燥无趣的桌面来点变化和惊喜吧！

“桌面图标任我排”就是这样一款能让你以任意方式排列桌面图标的工具软件，其内置的10余款排列模板足以满足你的大部分需求。它最大的特色在于可全自动实现图标的排列，完全不需要人工的干预，我们所要做的只是点击一下鼠标就行了，其余的就让软件帮你完成吧。另外重要一点就是，该软件适用于几乎所有Windows操作系统平台，所以我们完全不必为自己所用的操作系统担心。

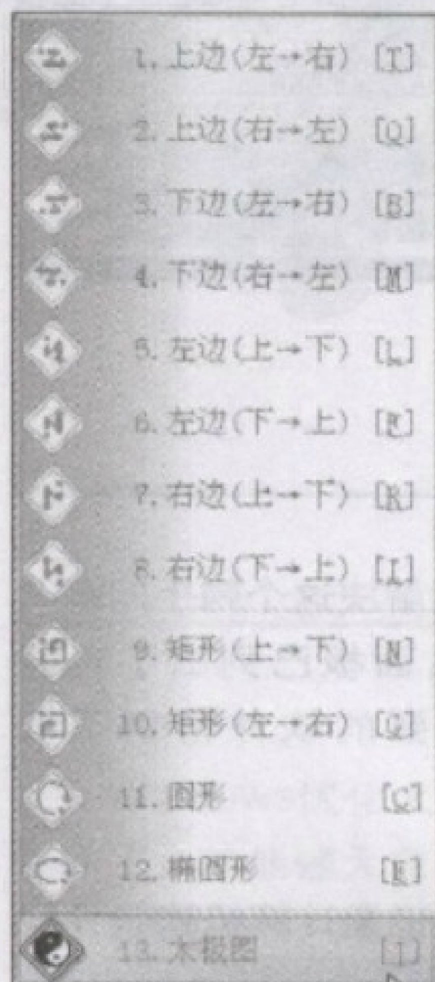
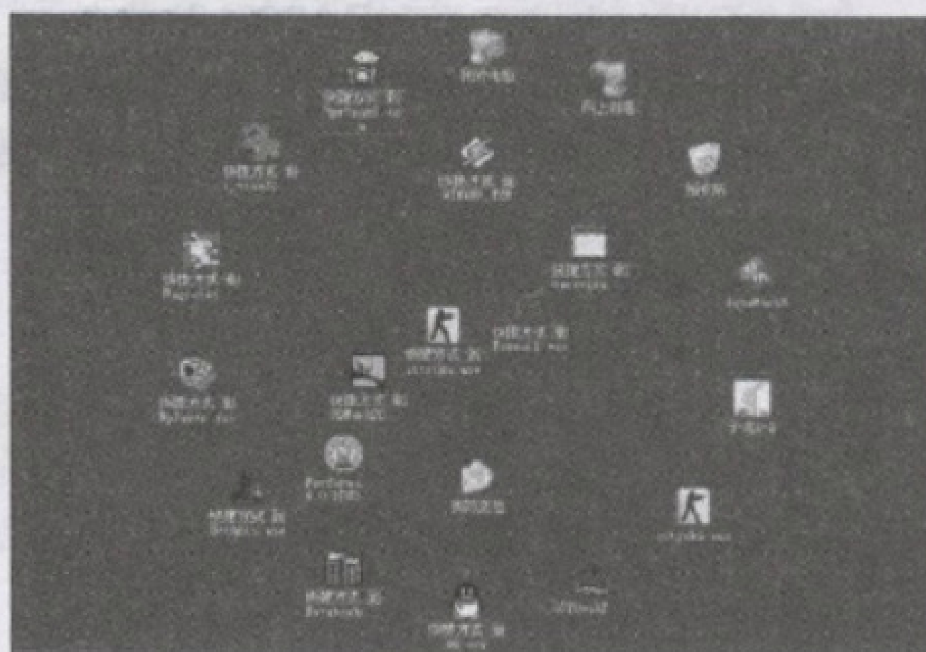


图1

该软件为真正免费的绿色软件，我们只要到以下地址（http://xj.onlinedown.net/down/DIYDeskTop.exe）将它下载回来就可使用了，大小为769kB，且只有一个主程序文件。不过需要注意的是，在使用该软件排列桌面图标前，别忘了做以下事情：右击桌面空白处并确认“排列图标”下的“自动排列”和“对齐到网格”都没有被勾选。若勾选的话一定要去掉前面的对钩。然后，用鼠标左键点击系统托盘内的软件图标，在弹出的菜单中选择一种图标排列的形状，如图1所示共有13种图形可供选择。不过要说最酷的，那就非“太极图”莫属了（如图2）。设置完成并觉得满意后，建议关闭该软件，这样可真正实现系统资源的零占用。当然，不关闭也无所谓，反正占用的系统资源又非常少，还可免去下次重新启动程序进行设置的麻烦。


图2

另外要注意，排列好图标后千万不要拉动任务栏，否则会前功尽弃，同时也不要将任务栏设置为“自动隐藏”。笔者在使用过程中发现，非但不能拉动任务栏，而且在Windows XP中使用锁定任务栏功能也不行，结果都一样让桌面图标恢复原先的排列状态。P

虚拟个硬盘来加密

■山东 郑振涛

加密体积较大或数量较多的文件往往非常费时，而且如果以后要使用这些被加密的文档，还必须先解密，使用完毕后，又需要再重新加密，非常麻烦。不如试试“私人磁盘”（下载地址：http://www.skycn.com/soft/14904.html），它可利用物理硬盘上的剩余空间创建一个虚拟磁盘分区，只要“宿主”磁盘分区空间足够，就可向虚拟磁盘上写入任意数量的文件，操作完成后只要退出程序，虚拟出的磁盘分区就会自动消失，其中保存的文件会被自动加密，十分方便。

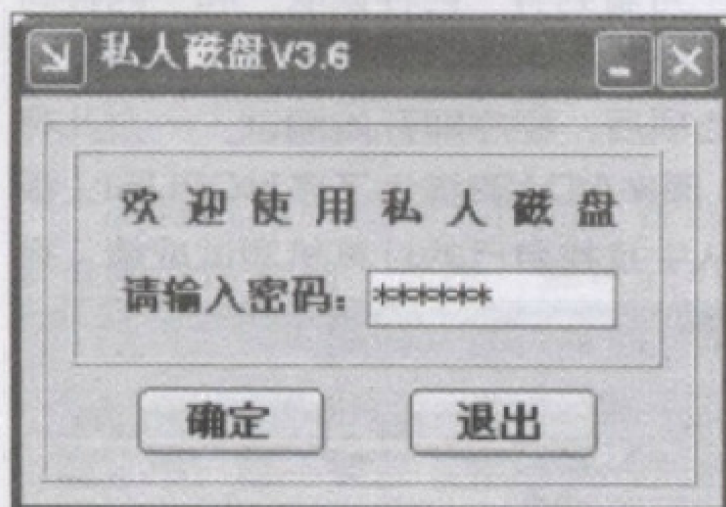
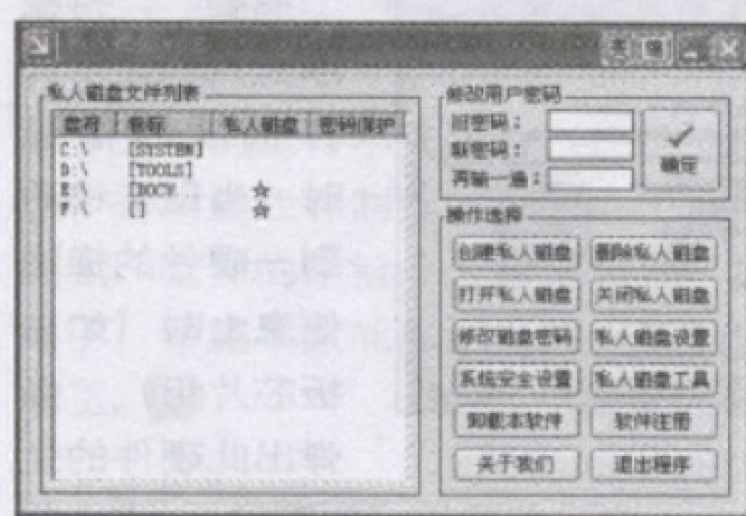


图1

软件无需安装，解压后双击Srcp360.exe即可运行。启动时它会要求你输入密码，如图1，这里的初始密码为空，直接按“确定”即可登录。它的初始界面非常简洁，却很不直观，所以笔者建议新手直接单击右上角的“变”切换到完整界面，如图2。安全第一，所以我们第一步就应该重新设置用户密码。很简单，在“修改用户密码”区域输入新密码，再按“确定”即可。这个密码可得牢记，忘了后果可是不堪设想哟！

然后我们就可创建私人磁盘了。在左边的盘符列表中选择一个“宿主”磁盘分区，然后单击“创建私人磁盘”即可创建一个默认盘符为“U:”的私人磁盘。每个磁盘分区都可创建一个私人磁盘，所以你可同时拥有多个私人磁盘，但问题是这些虚拟磁盘都使用同一个盘符“U:”，所以你不能同时打开两个私人磁盘。要解决这个问题很简单，单击“私人磁盘设置”，在“盘符设置”部分选择“由程序自动分配私人磁盘盘符”即可。


图2

软件不会在任何地方建立快捷方式，但会在资源管理器右键菜单中集成“运行私人磁盘”命令，选择它时会要求你输入私人磁盘的访问密码，然后就会出现如图3所示的对话框，在包含私人磁盘文件的盘符上单击右键，选择“打开私人磁盘”即可访问私人磁盘。

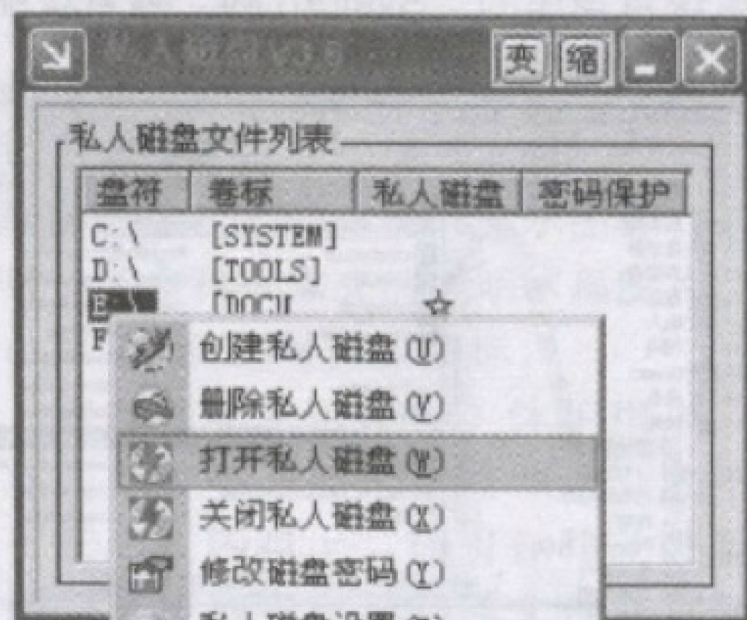


图3

软件还集成了几个实用的小工具，例如程序限制器、IE修复器等，有兴趣的朋友可以自行研究一下。P

截取视频图像妙法

■福建 Before

多媒体是家庭电脑的重要娱乐功能，大家在欣赏视频时一定有非常酷、非常满意的图片，此时你一定想把这些精彩画面抓取下来保存成图像文件收藏。由于视频并不是简单的图像组合，通过普通的截图方法（即按键盘上的"Print Screen"键在抓图软件上粘贴）截取的视频图像都是黑乎乎的一片。

有一个简单的办法可解决这个问题，相信大家都知道了。只要先后打开两种媒体播放程序（比如先打开RealPlayer，然后再打开Windows Media Player），用"Print Screen"键就可直接用"打屏"的方法截取后启动的媒体播放软件（Windows Media Player）的画面。

现在，我们还可用另一种方法来解决这个问题。QQ大家机器上都有安装吧，实际上从QQ 2003 II开始，腾讯公司为QQ设计了捕捉屏幕的功能，笔者发现即使只打开一个视频播放器，此功能仍能正常截取视频内容。当播放器播放待截图的视频文件时，在QQ中打开任一好友对话窗口，在"你可以……"栏中点击"捕捉屏幕"命令（如图1），在视频窗口中拖拉矩形框，双击即可在对话窗口中显示视频图片。最大化对话窗口，再利用其他的抓图软件截取视频图片并保存。

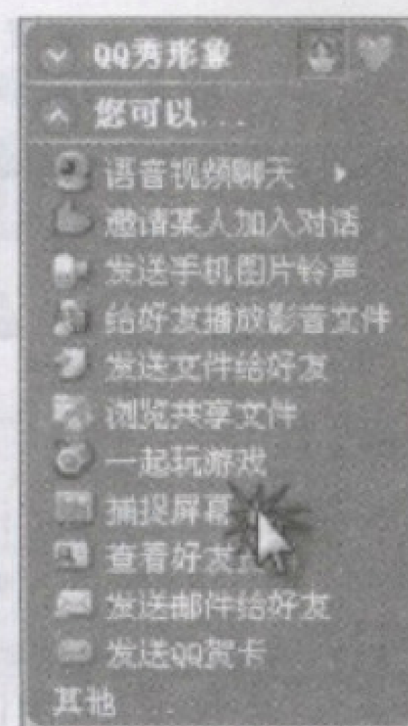
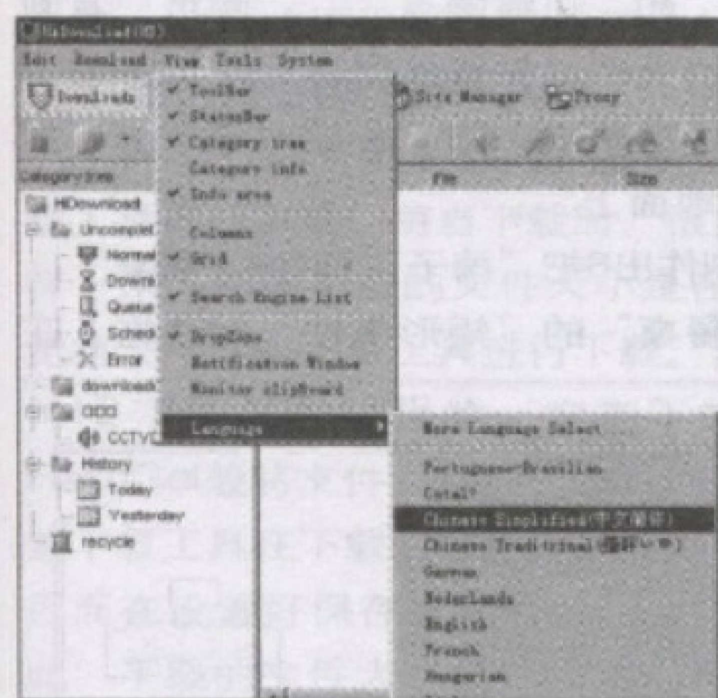


图1

轻松录制在线的实时视频和广播

■北京 任香玫

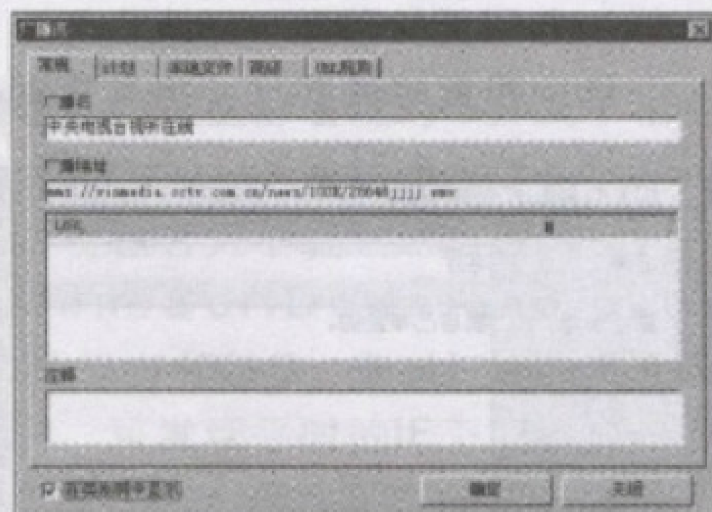
随着互联网的蓬勃发展，在线多媒体点播系统也如雨后春笋般涌现，但就目前的网络状况而言，许多用户仍然无法得到满意的在线视听效果，于是人们开始使用Net Transport一类的软件去下载网络上的流媒体文件，这样在自己的电脑上播放就顺畅得多了。然而Net Transport却无法录制在线实时广播和电视，这肯定令许多网友十分遗憾，现在好了，有了Hidownload的Live Broadcast Manager（下载地址：http://www.skycn.com/soft/7564.html），这一切都可迎刃而解。

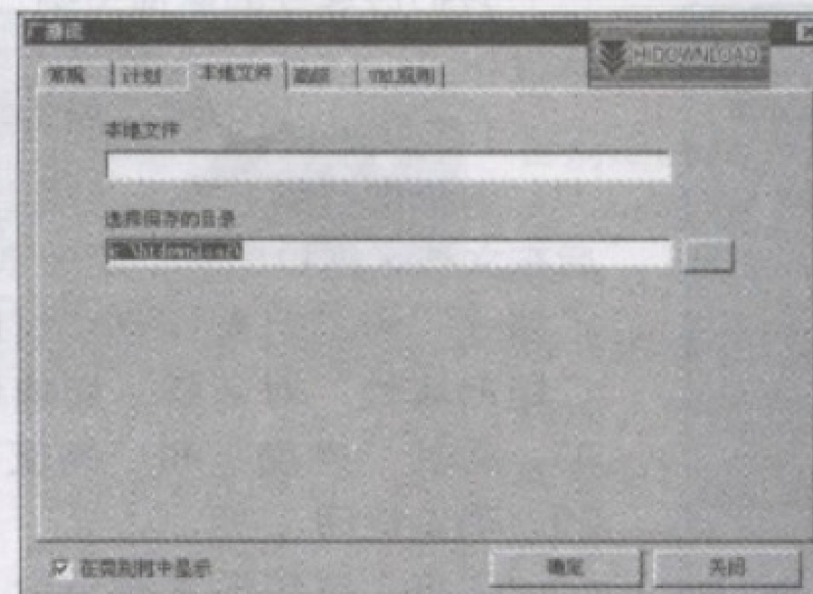

图1

也许很多网友对HiDownload（Hd）不会陌生，它是一款可以从Web、FTP站点、MMS站点下载文件的下载管理工具，不过有些人对它的一个功能模块Live Broadcast Manager（广播管理器）却比较生疏，其实该模块正是录制在线实时广播和电视的能手，有了它，就可轻松录制保存自己喜欢的广播和电视节目了。考虑到HiDownload的流媒体下载功能比较容易上手，这里就不再赘述，下面着重介绍如何录制在线实时广播。

软件安装完毕后，点击"View"→"language"→"chinese Simplified（中文简体）"（如图1），使软件呈现中文界面。

在软件主界面的工具栏上依次找到"工具"→"广播管理器"项，进入广播管理器界面，单击该界面工具栏上的第二个图添加在线实时广播任务，如图2所示。在"广播名"栏内输入一个你喜欢的广播节目名称以方便管理。在"广播地址"栏内输入真实的在线广播地址，不过要找到真实的在线广播地址，对一些新手来说的确比较困难，有时你通过查看源文件的方法找到了一个地址，比如http://xxx.xxx.com/script/live.ram，把它下载后却发现只有几kB大小，根本不是我们真正想要的，不过它却包含了真正的在线广播地址。用记事本把它打开后，你会发现有一行类似rtsp://radio.xxx.xxx.com:554/encoder/live.rm的信息，没错，它就是你要找的真实在线广播地址。接下来切换到"本地文件"选项卡，在"选择保存的目录"处选择保存路径（如图3），最后单击"确定"按钮即可开始实时录制了。除此之外，你还可采用计划录制，切换到"计划"选项卡，单击"增加"按钮，弹出设置计划任务窗口（如图4），在"星期"处选择星期几。如果全选，则表示每天的某个时刻开始录制，同时分别在"启动计划下载"和"记录时间长度"处设置开始录制时间点和总录制时间长度，最后单击"确定"按钮即可。以后只要你不关闭HiDownload，到你设置的时间点时，它就会自动录制。


图2


图3

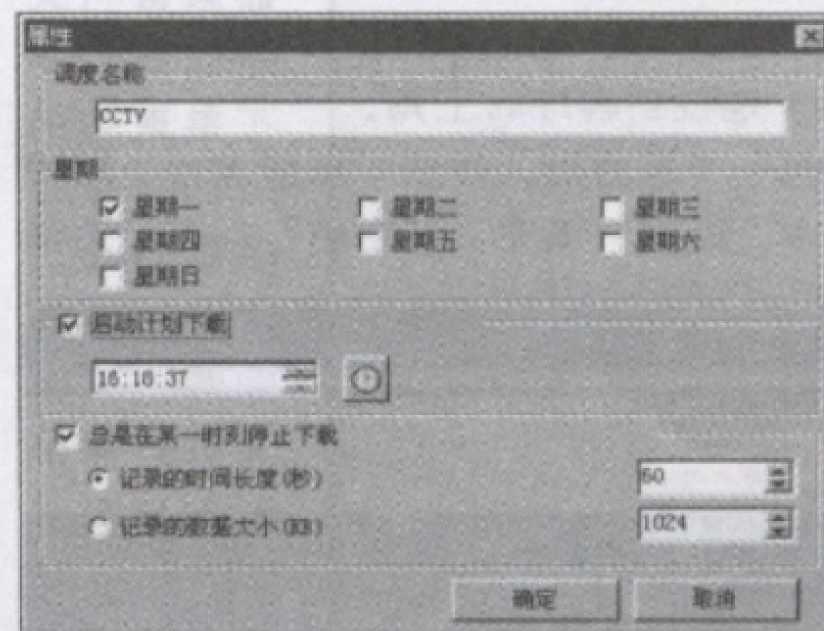


图4

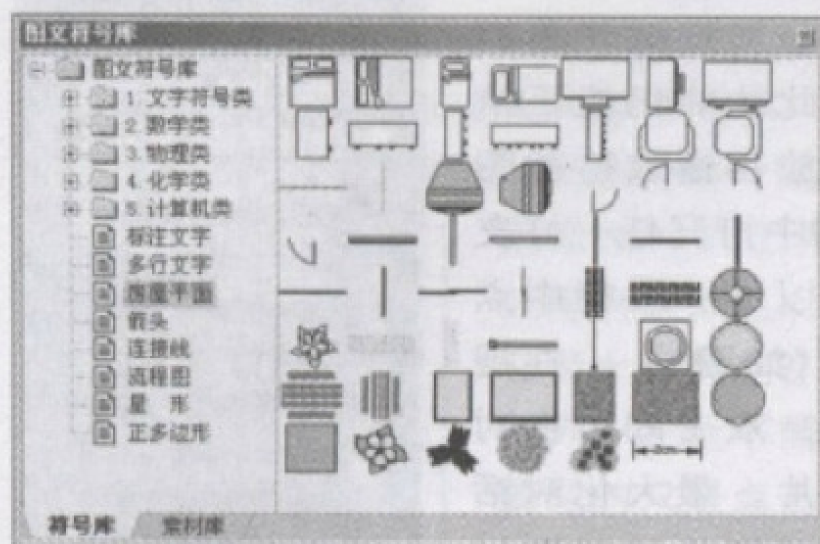
经笔者测试，广播管理器录制在线广播的效果还是非常不错的，但由于网络状况不佳，录制在线电视的效果不是很理想。总之，这款软件是非常值得推荐的。如果有兴趣，你不妨试试。

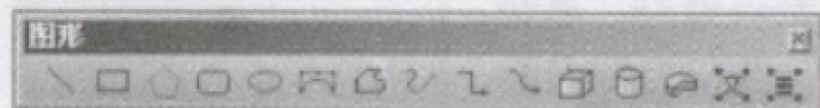
让金山文字帮你装饰新房

■安徽 陈秀峰

买了新房，少不了要装饰一番，那就先让金山文字帮大家来进行一番平面布置吧。

一、准备工作


图1


图2

1.启动金山文字2002，执行“视图”→“工具栏”→“图文符号库”命令，展开“图文符号库”工具栏，并定位到“房屋平面”库上（如图1）。

2.执行“视图”→“工具栏”→“图形”命令，展开“图形”工具栏（如图2）。

二、开始装饰

试办公备

我们以客厅的装饰为例，来介绍一下装饰的具体过程。

1.客厅平面图

①单击“图形”工具栏上的“矩形”按钮，然后在文档区拖拉出一个矩形来。选中该矩形，执行“格式”→“对象”→“对象属性”命令，打开“矩形属性”对话框，切换到“位置尺寸”标签下，将其“宽度”和“高度”分别设置为100、66，确定返回。

②将上述矩形复制一份，然后将“宽度”和“高度”修改为102和68。

③将上述两个矩形叠放在一起，组成“客厅”的外框。

2.开门安窗

①单击“图形”工具栏上的“椭圆”按钮，按住Shift键，然后在文档区拖拉出一个圆形来。选中圆形，打开“椭圆属性”对话框，切换到“弧风格”标签下，将“始角”和“幅度”分别设置为180和90，再切换到“位置尺寸”标签下，将“宽度”和“高度”均设置为20，确定返回。

②将“门”（圆形）定位到客厅右上角。

③用“矩形”按钮画一个长方形，并在“矩形属性”对话框的“填充阴影”标签中，设置“填充”→“白色”，在“边线端点”标签中，设置“类型”为“空线”，然后调整好大小，将其定位到客厅右上角，将“门”打开（遮住部分外墙）。

仿照上面的几步操作，完成其他房间门的制作。

④用“矩形”按钮画一个长方形，调整好大小后，定位到客厅墙体的合适位置上，为客厅安上“窗户”。

3.家具的摆放

单人沙发：点击“图文符号库”中的“椅1”图标，然后在文档中拖拉出一个“沙发”来，再打开“组合对象属性”对话框，在“位置尺寸”标签中，将其“旋转”90度，确定返回。调整好“沙发”的大小，置于客厅合适位置上，并复制一份，组成一对，再用“矩形”按钮，在“沙发”之间添加一张“茶几”。

三人沙发：按住Shift键，用“矩形”按钮画出一个大小合适的正方形，再复制3份，排列在一起，然后用“圆角矩形”按钮画出“沙发”的“靠背”及“扶手”，并与上述正文形排列成三人沙发状，然后单击“常用”工具栏上的“选择”按钮，在上述对象外转拖拉，框选住所有对象，然后右击鼠标，在随后弹出的快捷菜单中，选“组合→组合”选项，将它们组合成“三人沙发”。调整好“沙发”的大小，并摆放到客厅中。

点击“图文符号库”中的“常绿植物”图标，然后在客厅左下角添加一盆“花”。

电视：用“矩形”按钮制作“电视柜”，并将“图文符号库”中的“电视机1”放在电视柜上面。

地毯：点击“图文符号库”中的“草地1”图标，然后文档中添加一块“草地”，打开“组合对象属性”对话框，反复调整“填充阴影”、“底色”和“边线端点”、“颜色”直到满意为止。调整好“草地”的大小，并摆放到客厅左侧。右击“草地”，在随后弹出的快捷菜单中，选“叠放次序”→“推到最后”选项，将其“铺到地面上”。

餐桌：用“矩形”按钮制作出6把“椅子”和1张“餐桌”并叠放在一起，然后打开“餐桌”的“矩形属性”对话框，在“填充阴影”标签下，通过调整“底色、底纹、纹色”为“餐桌”铺上桌布，然后将它们“组合”成一个整体，并摆放到客厅右侧。

至此，客厅布置结束。怎么样？效果不错吧（如图3）！

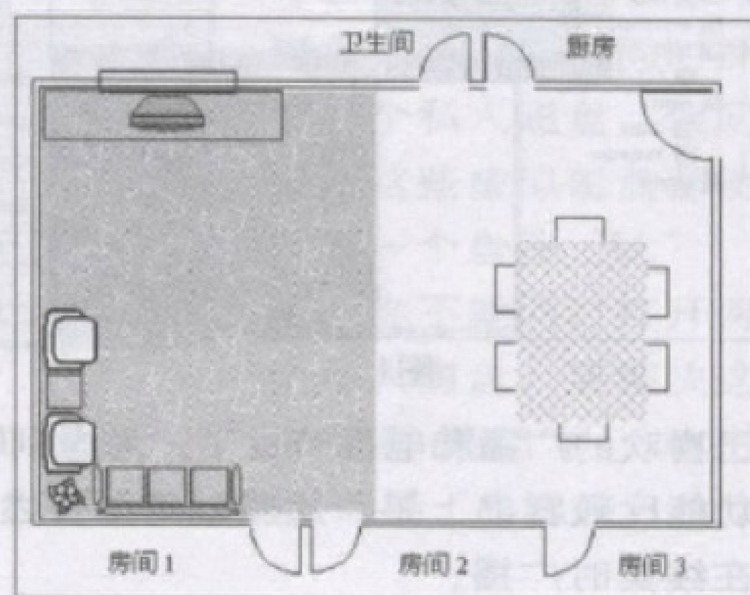


图3

三、最后的修饰

用“选择”按钮，选中上述所有对象，然后将它们组合成一体，方便整体移动。

选中布置好的客厅，将其拖到“图文符号库”中，松开鼠标，此时弹出“新增图文符号单元”对话框（如图4），输入一个名称和必要的说明文字（也可不输入），确定退出。以后如果有人请你布置客厅，将其拖出来就行了。

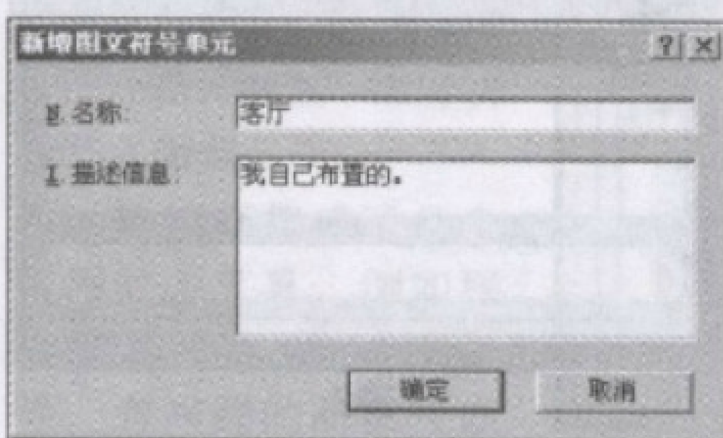


图4

一句话技巧

Windows Server 2003的安全释放内存的程序是Empty.exe这个程序，它可以释放当前系统所必需的内存资源。我们可以在“命令提示符”下使用，格式是：empty.exe pid/task-name，其中pid是进程的Product id号，task-name即进程名称。现在我们完全可以去开其它第三方内存管理软件，直接用此命令即可管理。

（福建 天草）

IE下载不可轻视

■广东 廖年旺

一般情况下，Windows系统自带有Internet Explorer（简称IE）浏览器，它的下载功能是比较逊色的。用户在下载软件时，往往要使用第三方下载工具，但这也不是绝对的，很多情况下，IE下载具有它自己的优势，甚至可与主流的下载工具相媲美。下面就讲讲IE下载的一些技巧和注意事项。

一、自设下载默认目录

这个问题比较简单，所以只讲讲实现方法。通常IE的下载默认目录指向Windows系统的桌面。启动"注册表编辑器"，在HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Internet Explorer目录，双击打开右边窗口的"DownLoad Directory"字符串，在打开的"编辑字符串"窗口"键值"一栏中输入自己想要设定的下载目录，例如"D:\Download"，点击"确定"之后，即可让IE将下载的文件存放到该目录下了。

其实就算不手动修改注册表，只要在使用IE下载时，从设定下载目录的窗口中指向自己想要设定的下载目录，然后确定，让IE下载完成后，IE也会自动修改注册表上的键值，以后都会自动指向该目录保存下载的文件。

二、设置为多线程下载

这个也可通过修改注册表实现，从"注册表编辑器"窗口中展开到"HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Internet Settings"目录，然后在"注册表编辑器"右面的窗口里新建两个名为"Maxconnectionsperserver"和"Maxconnectionsperl_oserver"的DWORD值，并将这两个新建的键值都设置为"5"，保存后重新启动电脑，即可将IE设置为类似于多线程的下载方式。

三、适当使用IE下载

时下，越来越多的用户喜欢使用网络蚂蚁、FlashGet等下载工具进行下载。每当下载时，很自然地就调出了这些软件。这样一来，即使下载的文件大小是在1MB以内的小文件也会不自觉地使用这些下载工具进行下载。其实，这样是适得其反的，因为IE下载是单线程的，它在下载文件时不用像网络蚂蚁、FlashGet般将文件"切割"开多段（细心的用户，会发现往往这些下载工具在下载之前会有一段短暂的检索和"切割"时间），因而在设置好保存位置后，IE会先于其他多线程软件下载。因此，下载的文件大小在1MB以内的，可优先选用IE下载。

另外，据笔者实践得知，IE的下载功能相对要稳定一些。例如，笔者曾在某游戏网站下载一个容量为50MB的文件时，使用网络蚂蚁的下载速度是时快时慢的，但使用IE下载时却一直保持在较高的下载速度范围内，结果下载50MB容量的文件，使用IE反而比使用网络蚂蚁要快（附：笔者使用的是IE 6.0，网络蚂蚁1.25）！因此，大家在遇到使用下载工具下载文件时，出现时快时慢的情况，也可试试使用IE进行下载。

四、使用下载插件

针对IE的下载功能比较差，一些爱好者就对IE开发了相应的插件，以增强IE的下载功能。例如，IE下载增强插件就是一款不错的软件。这个插件用户可在各大下载站点下载，例如：http://software.tom.com/SoftDownload.php?id=1709&url=softpath。该插件只有403kB，安装好之后会发现IE没有异样，但使用IE下载时，可发现平时的IE下载窗口已改为如图1（右上图）所示的窗口。这个插件不但能提升IE的下载速度，而且可支持断线续传，这样即使下载大容量的文件，也可像一般的下载工具般分开几次下载了。

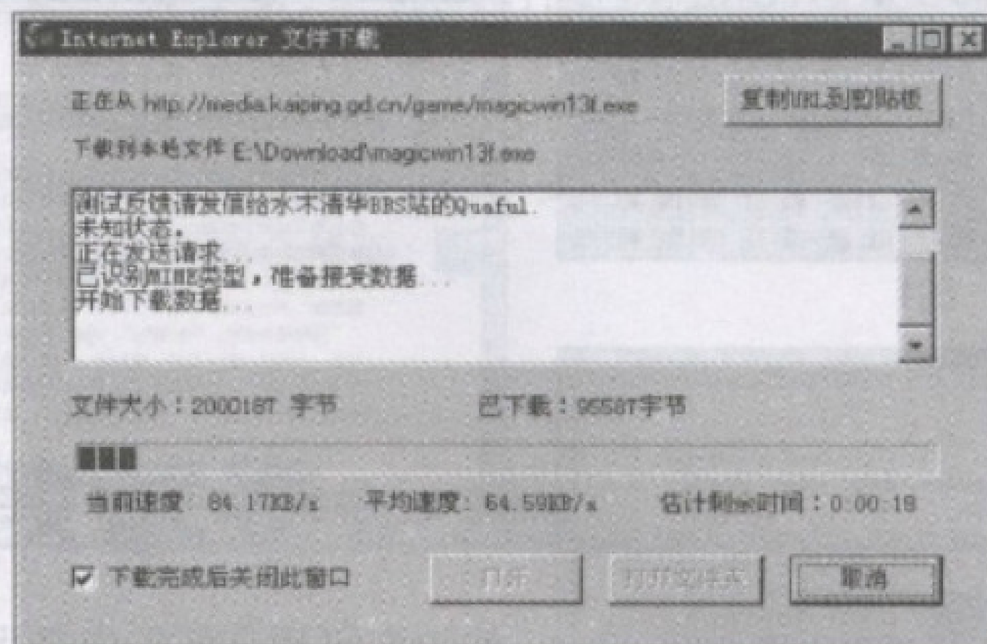


图1

可是这个插件有一个明显的缺点，即原来的IE下载功能可支持PHP、ASP类URL地址的自动解析，但在使用这个插件后反而不能自动解析，而将下载的URL地址自动复制到剪贴板，这样虽然方便了FlashGet等工具的使用，但却屏蔽了使用IE对这些地址的下载功能。

五、使用最新版IE

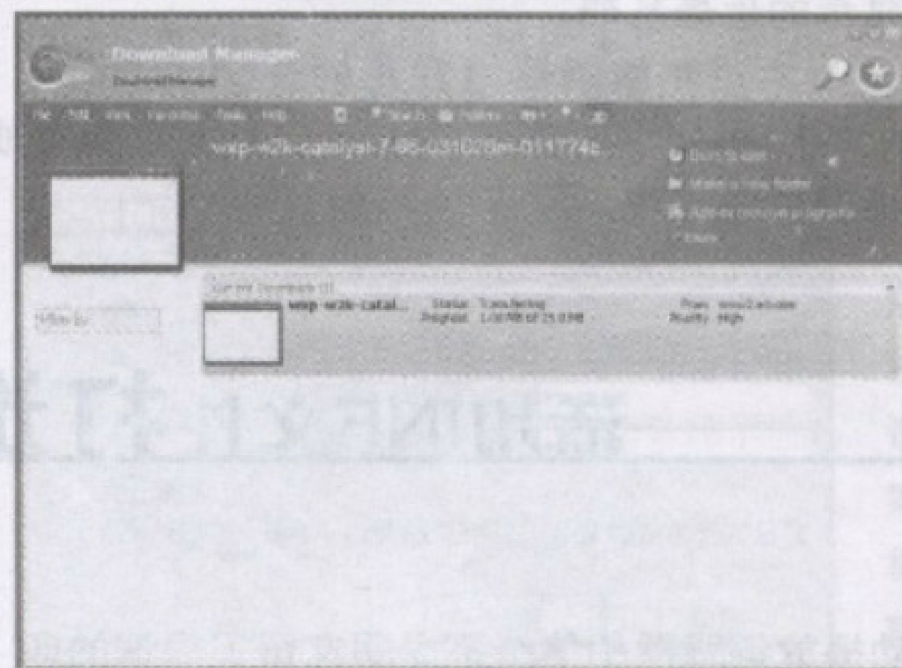


图2

很多人都会以为IE 6.0已是目前IE的最新版本，在微软推出IE 6.0之后也曾传闻这是IE的最终版。可我们发现在PDC大会上公布的Longhorn Build 4051中，却发现了版本号为6.05.4051.0的新版IE。这个版本不但是版本号的变化，在外观和功能上都有了很大的改进。改进的版本，可全面阻止弹出式广告，增加IE插件管理器，而且还提供了强大的下载文件管理器功能，如图2所示。

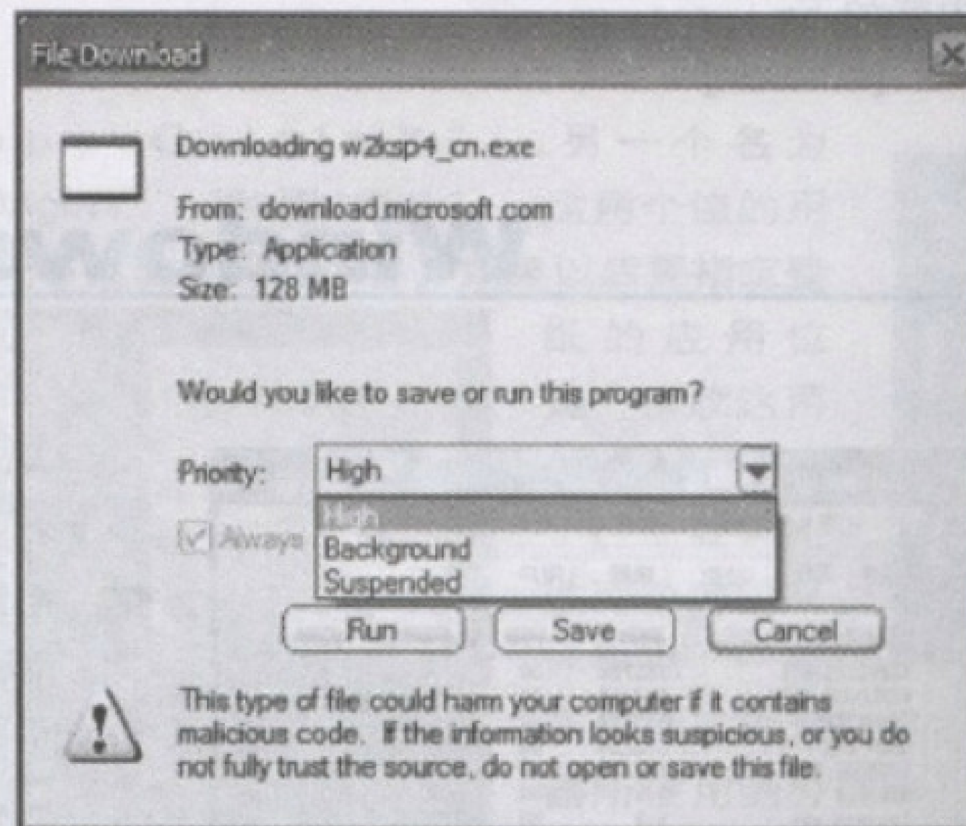
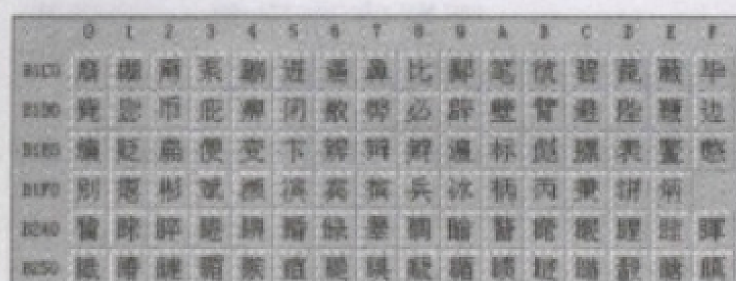


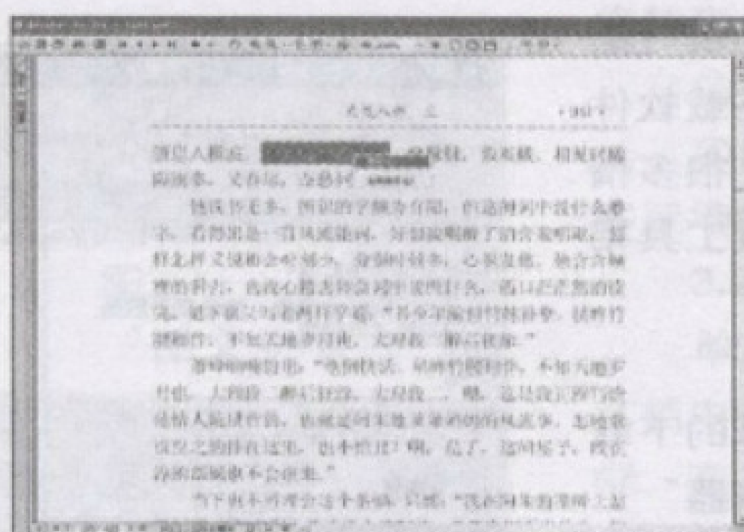
图3

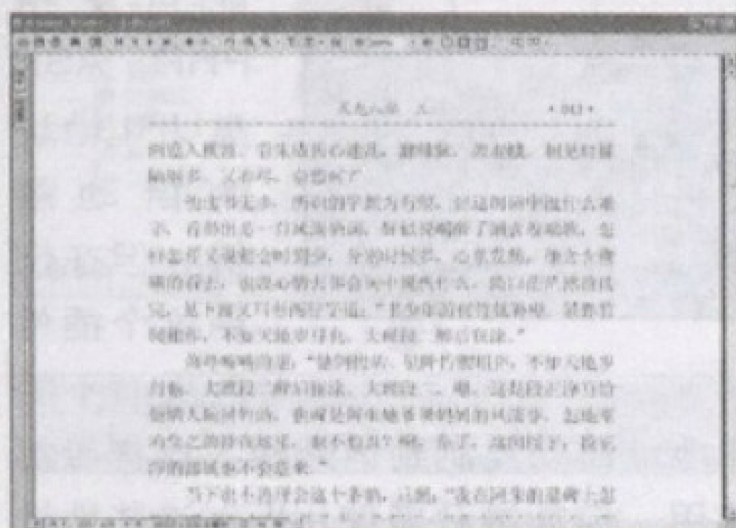
在下载文件管理器中，我们在用IE直接下载文件时，它会打开如图3所示的窗口，询问是要保存文件还是直接运行，以及可为要下载的文件选择优先级（高速、后台运行等），或是干脆先将该下载文件挂起，等到将所有要下载的文件全部找到后，再一起开始下载。在下载完成时还可马上进行刻录。目前该版本的IE，除了可在LH系统中应用外，还可支持Windows XP和Windows 2003操作系统。有兴趣的朋友可在这里下载：http://software.tom.com/SoftDownload.php?id=3071&url=softpath。

PDF文件内容复制乱码问题巧解决

■天津 Yily

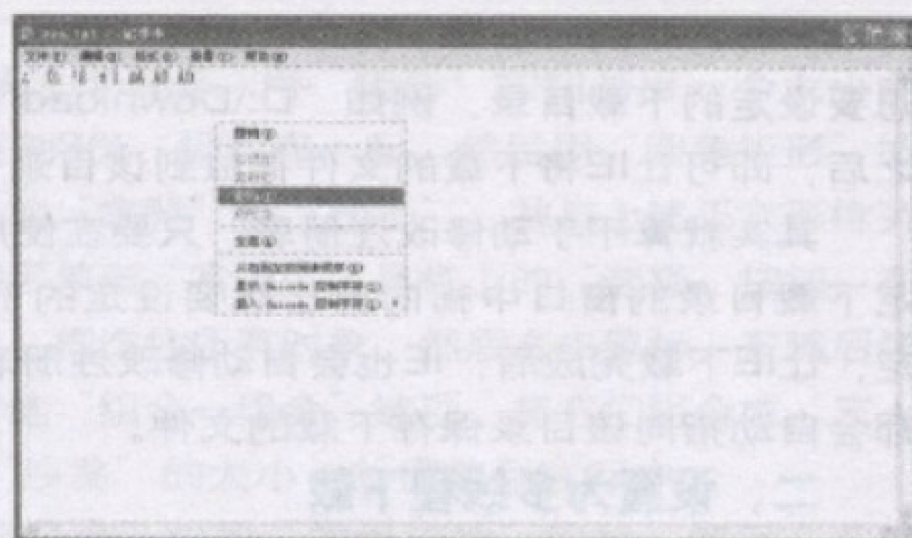

图1


图3


图2

我们知道，GB2312标准规定用两个ASCII码大于十六进制A1的字节表示一个汉字（如图1）。在中文系统中，系统识别出这两个字节是表示一个汉字（而不是两个怪字符），用其内码换算出此汉字的区位码，再以区位码为索引，调用汉字字库，读出汉字的图形，正确显示中文。

但是，由于兼容性问题，有时候操作系统不能正确识别出汉字，而显示两个怪字符。比如笔者就遇到了Acrobat Reader 5.0（简体中文版，版本号5.0.1，2001-3-27）对于老版本的Acrobat Writer制作的中文PDF文件的中文识别问题。


图4

我找到了几个用老版本的Acrobat Writer制作的PDF文件，用Acrobat Reader 5.0打开，中文正常显示（如图2）。但是，如果用文字选择工具选择一段文字并复制下来（如图3），然后粘贴到记事本或Word中，却发现全是乱码（如图4）。打开剪贴板查看器，在其中显示的也是乱码。

此时可打开一个十六进制编辑器（我用的是UltraEdit，可在各大下载站找到），将剪贴板上的文字粘贴，中文能正常显示，将文件保存成文本文件，再用记事本打开，中文也能正常显示了。

活用INF文件打造即时播光盘

■福建 尹竹

超级解霸的自动播放伺服器相信给不少朋友留下很深的印象，但如果我们刻录的是DVDrip、RMVB这类影视光盘时，怎样让它放入光驱后就自动播放呢？这里介绍一种利用INF文件实现的方法。

首先需要准备一个媒体播放器，例如Media Player Classic（当然也可使用其他播放器），然后用记事本新建一文件，内容如下：

[autorun]

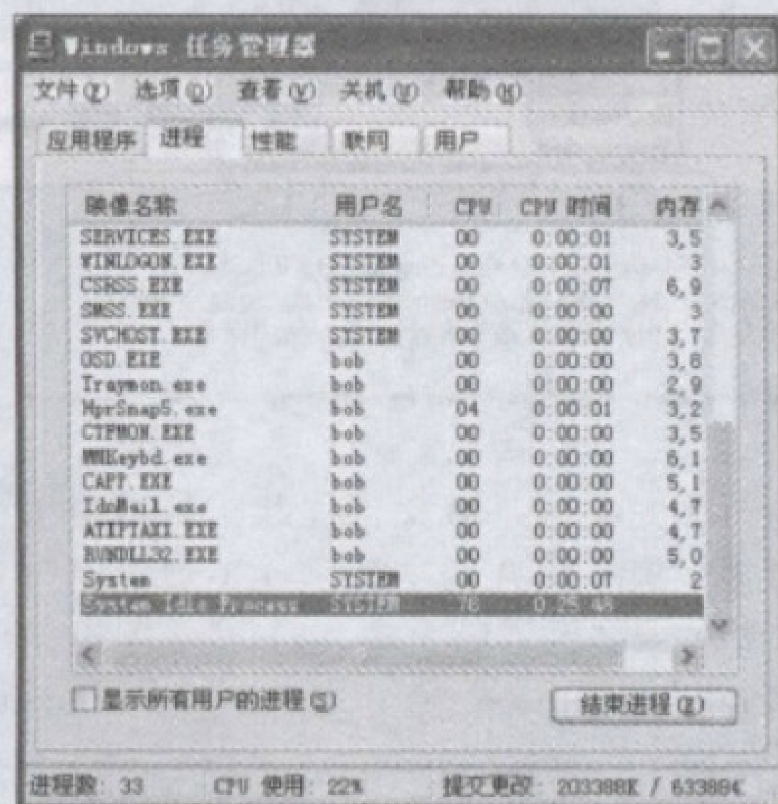
open=mplayerc.exe "媒体文件名"

icon=mplayerc.exe,0

编写完成后，保存为Autorun.inf文件。如果想要自动播放某个目录下的所有文件，可将open=mplayerc.exe "媒体文件名"改为open=mplayerc.exe "目录名/*.*"。最后将媒体文件、播放器以及Autorun.inf文件刻录到光盘上，这样一张可自动播放的影视光盘就制作完成了。

Windows XP任务管理器技巧三则

■广东 自由工作室


图1

一、查看应用程序的进程

有时我们需要知道应用程序所对应的进程是什么，其实大可不必借助专门的工具软件，在系统自带的任务管理器中即可轻松查看，方法是在“Windows任务管理器”的“应用程序”选项卡中用鼠标右键单击某个程序，在弹出的菜单中选择“转到进程”命令，即可查看该应用程序对应的进程。

二、让Windows外壳起死回生

在日常使用电脑的过程中，有时会遇到Windows外壳（即Explorer.exe程序）崩溃的情况，这时系统好像死机一样没有任何反应，万不得已的情况下我们只好重新启动电脑。其实除了重启电脑之外还有更好的办法，那就是仅仅重新启动外壳程序而不是整个Windows系统：调出任务管理器，切换到“进程”选项卡，在“映像名称”栏中找到Explorer.exe并点击“结束进程”，这时系统会给出一个警告，指出结束该进程会导致不希望发生的结果如数据丢失和系统不稳定。不必理会直接选“是”即可，这时你会看到任务栏和桌面都消失了。

千万不要害怕，因为我们只是去掉了Windows那脆弱不堪的外表，剩下的是一副赤裸裸的躯体。现在可给它穿上衣服了：点击文件菜单下的“新建任务”，在随后的对话框中输入“explorer”并回车，很快就可看到我们熟悉的Windows又回来了！

三、你知道CPU的利用率吗？

虽然我们的电脑从打开电源的那一刻开始就一直在运行，但CPU的利用率并不高，也就是说电脑中最重要的器官“心脏”在很多时候都是空闲（几乎停止跳动）的，在Win 2000／XP打开“Windows任务管理器”，切换到“进程”选项卡，然后点击菜单“查看/选择列”，在出现的对话框中勾选“CPU时间”，确定后就可发现在“进程”页中多了一栏“CPU时间”，我们只需找到映像名称为“System Idle Process”的进程，然后查看其“CPU时间”（如图1所示），即可知道CPU空闲了多长时间，拿这个时间比较系统总的运行时间就可知道CPU的实际利用率是多少。笔者有一次在系统执行大约1小时的时候查看CPU的空闲时间，发现竟有59分钟之多。天啊，我的CPU可真会偷懒！

防止学生修改试卷有巧招

■山东 王霞

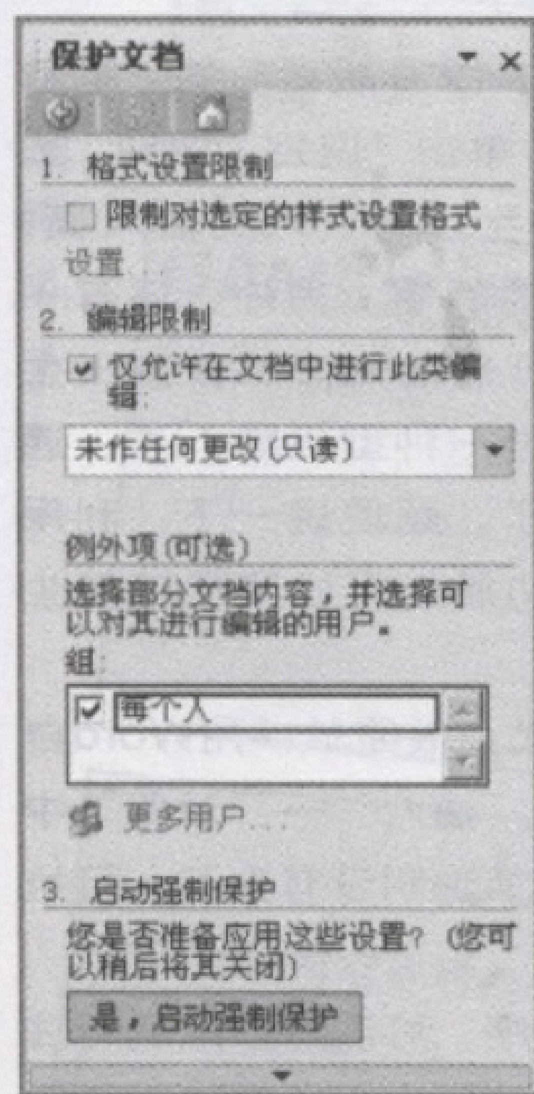


图1

现在，随着电脑使用的日益普及，有的学科已开始尝试在线考试，不少老师喜欢使用Word制作试卷。怎样才能让学生只在指定区域作答，而不能修改试题部分呢？如果你使用的是Word 2003，那么这个问题解决起来就很简单了。具体来说，实现方法如下。

1.启动Word 2003，打开试卷文档。

2.单击“工具”菜单中的“保护文档”命令，打开“保护文档”任务窗格。

3.在“保护文档”里的“编辑限制”下，选中“仅允许在文档中进行此类编辑”复选框（如图1），再单击编辑限制列表中的“未作任何更改（只读）”。

4.选中试卷文档中需要学生填写答案的部分。按住Ctrl键，可同时选中多个不连续的部分。

5.在“保护文档”任务窗格中，选中“组”框中的“每个人”复选框，则指定允许打开试卷文档的任何人编辑“步骤4”中所选部分。

6.在“保护文档”里的“启动强制保护”下，单击“是，启动强制保护”按钮，然后单击“密码”，在所提供的框中键入并确认密码（如图2），单击“确定”按钮。

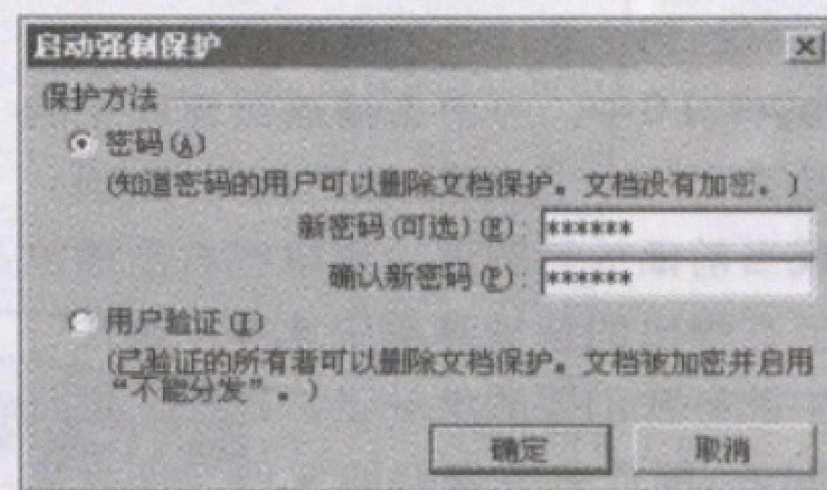


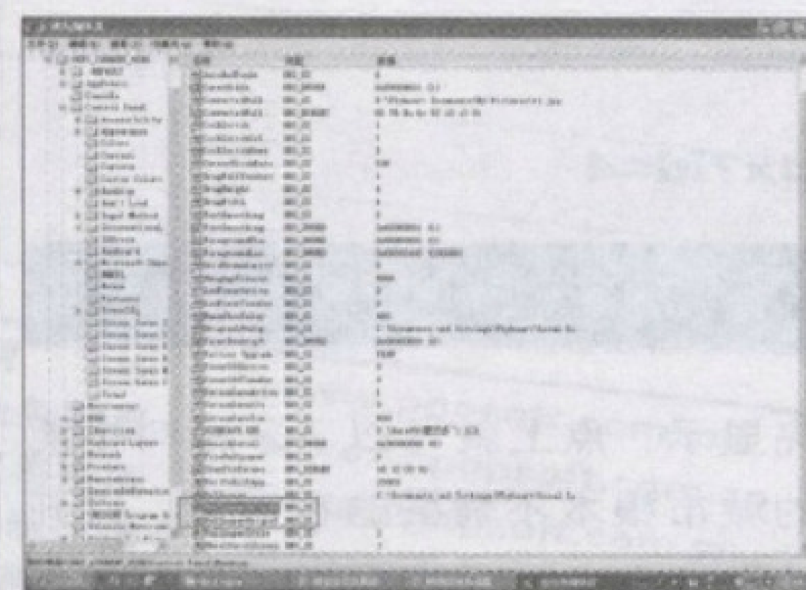
图2

7.保存文档。

经过以上操作后，我们的试卷试题部分就被设置成“只读”，学生只能在答案部分作答，而不能编辑其他部分了。你就放心地把试卷文档分发给同学们吧！

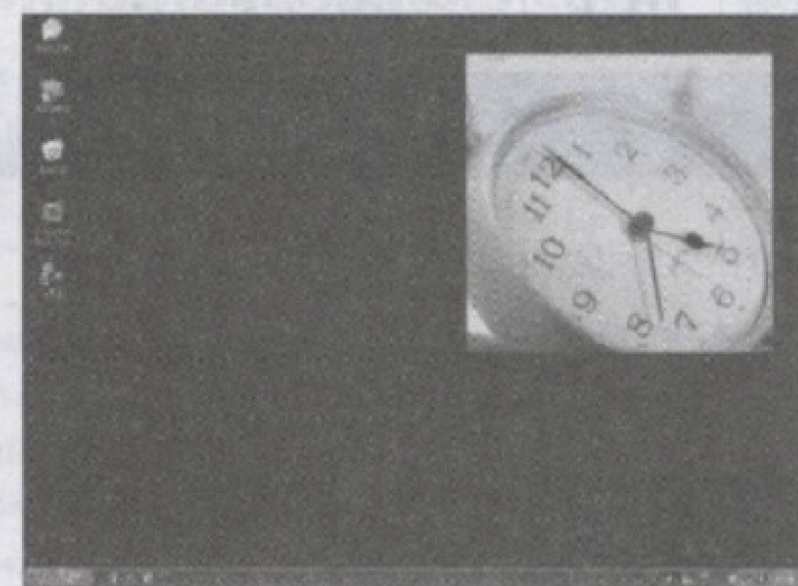
随意指定桌面壁纸的位置

■重庆 朱安祥


图1

我们知道，Windows XP默认的壁纸放置有3种模式：居中、平铺和拉伸。而只有这3种方式无疑是不能满足我们需要的，比如说，如果你需要将一张小于你显示器所使用的分辨率的图片设置成壁纸，平铺影响美观，拉伸又使图片显示效果降低，居中又铺不满桌面影响观感，那么有没有办法指定图片在桌面的具体位置呢？答案是肯定的。我们可通过修改注册表来实现。

在“运行”框中键入“regedit”确定打开注册表编辑器，依次展开“HKEY_CURRENT_USER\Control Panel\Desktop”，单击“Desktop”项的文件夹图标，然后在右边窗口中新建两个字符串值，一名为“WallpaperOriginX”，另一个名为“WallpaperOriginY”（如图1所示）。这两个值的用处就是决定壁纸在桌面应用的坐标。如果以后要指定壁纸的应用位置，修改这两个值就可以了。而要确定这两个值的具体数据，一般要先确定你现在显示器所使用的分辨率，还要知道你准备用来做壁纸的图片的分辨率，然后用显示器分辨率的数值减去图片分辨率数值加你要留边的数值即可。如图2所示，我的桌面分辨率为1024×768，图片大小为400×400，而要使壁纸居于那个位置，就可将“WallpaperOriginX”值的数据修改为“580”，“WallpaperOriginY”值的数据修改为“50”即可。


图2

奇门遁甲

应用 问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=4

客座专家 龚胜 苏旅

问题交流



插图 宋洋

读者 耕牛问：现在很多**在线流媒体**只供我们在线观看，并且隐藏了真实下载地址，我想将这些文件**下载到硬盘观看**，请问如何获得这些在线流媒体的真实下载地址？

答：为了限制用户随便下载这些在线媒体，很多网站都采用了一些专门技术，隐藏了媒体的真正下载地址，下面只能从原理方面讲一些解决方法。

通过播放器本身就可找到这些媒体的实际下载地址，在Windows Media Player 9.0中，可单击播放器窗口中的"查看"→"正在播放选项"→"显示播放列表"选项，播放器窗口右侧将出现当前播放的列表，用鼠标右击播放列表中的当前文件名，在弹出的快捷菜单中选择"属性"选项，在弹出的窗口中就有我们要的地址了。当然，也可让Windows Media Player播放完要保存的文件，使之完整下载到缓存中，再次播放这个文件时，点击"文件"菜单下的"媒体另存为"，保存到适当文件夹中即可。

如果使用RealOne Player来播放影片的话，我们同样可用类似方法查看媒体文件的真实URL，单击RealOne Player的主窗口中的"File"→"Clip Properties"→"View Clip Info"，打开属性窗口，选择"File"标签即可。获得这些流媒体的真正下载地址后，我们就可通过一些支持流媒体的下载工具，如影音传送带、Streambox等将这些流媒体文件下载到本地硬盘来欣赏了。当然，这些软件也可根据链接地址，自行分析出流媒体的真实地址。

四川 龚胜

读者 泠泠问：我一直使用微软的拼音输入法，常常遇到一些不知道读音的字就无法输入。请问**如何快速输入这些生僻字**？另外，在Word中如何输入根号表达式？还有，如何改变输入法的调用顺序？

答：你可使用微软拼音输入法（2.0版后）的"笔形输入"功能，进入笔形输入功能后单击"识别"按钮，选择"手写检索"，再用鼠标把生僻字"写"入到输入框，即可从检索出的文字框中选择正确的字。另外，还有一些专门的软件（如难读字查音），可通过偏旁部首查出生僻字的读音。这里建议大家最好学一种型码输入法，遇到不知道读音的字就很容易输入了。顺便说一下，利用Word 2000/XP的"拼音指南"功能，可让我们获得生僻文字的正确读音。

至于在Word中输入根号表达式，很简单：用Word自带的"公式编辑器"即可，就是在"插入"→"对象"中选择"微软公式"。如果没有这项，说明没有安装，可执行Office安装程序来添加。

要改变Windows输入法调用顺序，可通过修改运行注册表来实现：启动注册表编辑器，然后在左边窗口中依次打开"HKEY_CURRENT_USER\keyboard layout\preload"，在"Preload"键下面可看到与系统输入法数量相等的键值，每一个键代表一个输入法，只需把想换到前面的输入法的值改为键"2"的值即可达到目的。

四川 龚胜

娱乐 问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=4

《铁路先锋》问题集

问：请问如何才能打开河流、湖泊对岸的视野？我已雇了Raftsman，可就是不能走过去。

答：游戏里只有Pioneer才能打开所在位置的视野。Raftsman只会划船，必须把他同Pioneer放在同一个探险小队里，才能穿过河流和湖泊。

问：如何在一座城市与另一个原料基地间循环运送货物？为什么我从原料基地送出来的货物不能卖到城市里？

答：循环运送货物很简单，在火车站里为火车指定目的地后，再单击目的地将第二个目的地改为出发地，右上的循环箭头即变成高亮显示，点上就可以了。原料不能卖到城市是有可能你的城市根本不需要这种货物。打开火车站界面，再切换到Supply and Demand，Demand栏中左侧一列是各种原材料，凡是原材料后边跟个像小房子一样标志的就表示这个城市需要这种货物。如果城市不需要货物，那么即使你运过来也不会卖出去的。

问：我的火车头和车厢经常坏，速度越来越慢，可是怎样才能修理它们？

答：两种方法：1.在初期，屏幕左下角有你现在正在运行的火车列单，看到有黄色齿轮标志的表示此火车已损

读者 梭罗问：因工作关系，我需要使用很多中文字体（存放在几十张光盘上），但大多数只是在排版时偶尔用一下，如果都存放在硬盘上，则占用的磁盘空间太大。**请问是否有既方便使用这些字体又能节省磁盘空间的方法？**

答：你可用下面的办法安装字体，将字体文件保留在光盘上，这样可节省硬盘空间。选中光盘上的字体文件，按住右键不放将它们拖到系统的字体文件夹中（一般是Windows\Fonts），在弹出的菜单中选择"在当前位置创建快捷方式"，这样就可在系统的字体文件夹下建立字体文件的快捷方式，而字体文件并未拷贝到磁盘上，当需要使用这些字体文件时，只要插入字体光盘即可。

四川　龚胜

读者 新五问：**我每次启动Microsoft Office时，都要求下载和安装程序，并且提示要插入安装光盘**，如果取消就说无法使用该程序，应该怎么解决？

答：这是Windows Installer的"即需即装"功能在捣乱，在Microsoft Office 2000/XP中都使用了该功能，当软件需要插件或部件更新时会自动操作。不过，Windows Installer自身存在一些问题，它有时会被错误地激活。解决的方法有两种。如果在Win98下只能重新安装Office XP，且在选择安装内容时，不安装即需安装功能。如果是Windows 2000/XP操作系统，那么可通过下面的步骤禁止该功能：输入"gpedit.msc"执行"组策略"程序，然后依次双击展开"计算机配置"→"管理模板"→"Windows组件"→"Windows Installer"→"禁止Windows Installer"，在"禁止Windows Installer属性"对话框上选择"允许"，再"确定"退出，以后Windows Installer就不会在启动Microsoft Office时自动激活了。

四川　龚胜

读者 F-119问：最近，我在电脑上发现了一个奇怪的故障，**在Windows 2000中将记事本中的文字复制到Word等程序中，文字会变成问号**。不知原因何在？

答：这应该是Windows 2000的一个小Bug。具体来说是由于某种原因，无法对页面文件Pagefile.sys进行正常操作所致。首先检查Pagefile.sys所在分区是否有足够硬盘空间，并观察该文件的大小是否合理。如果发现页面文件可能损坏，可用光盘启动系统，设法将"Pagefile.sys"文件删除。重新启动系统以后，Windows 2000将自动重新建立页面文件。如果磁盘分区采用NTFS格式，也可能是因为权限设置不当导致。默认情况下，所有用户对根目录有"完全控制"的权限。当这种权限被更改，也可能导致此问题，可设法恢复系统初始设置，或手动设置访问根目录的完全权限。

四川　龚胜

读者 小小网虫问：**我想知道Windows中NetBEUI和IPX/SPX、TCP/IP这3个协议到底是干什么的？**它们有什么特点和区别呢？

答：网络协议的本质是规则，即各种硬件和软件必须遵循的共同守则。网络协议遍及OSI通信模型的各个层次，对于普通用户而言，不需要关心太多的底层通信协议，只需大致了解其通信原理即可。

局域网常用的3种通信协议分别是：TCP/IP协议、NetBEUI协议和IPX/SPX协议。TCP/IP协议毫无疑问是这三大协议中最重要的一个，作为互联网的基础协议，几乎任何和互联网有关的操作都离不开TCP/IP协议，可以说是电脑必装的协议。NetBEUI是NetBIOS协议的增强版本，是一种短小精悍、通信效率高的广播型协议，特别适合于在局域网中传送数据，建议局域网中的计算机最好安上NetBEUI协议。IPX/SPX协议原本是Novell开发的专用于NetWare网络中的协议，对游戏玩家而言，应该关注，因为大部分可连机的游戏都支持IPX/SPX协议，比如《星际争霸》等。这些游戏虽然通过TCP/IP协议也能连机，

坏，双击它就会出现火车详细情况界面，在这个界面里单击你需要修理的火车，点钩就可以了；2.游戏往后会有研究项目，研究后齿轮标志会成紫色或蓝色而不再变色，此时就要点屏幕下方Locomotives and cars的按钮，就是5个按钮中间的那个，这里是所有火车头和车厢的列表，单击选中你要修理的，最后点钩即可，这样可一次全部修理完毕。

问：我派出Trapper剿匪但为什么不能清除地图上的土匪？

答：游戏中有两种土匪，相应地，你也有两种剿匪队伍可选择——Trapper和Gunslinger，他们的图标与能消灭的土匪类型的图标一样，派出相对应的剿匪队伍即可。不过，有些关卡可能没有其中的一种剿匪队伍却有对应的这种土匪，那就没有办法了，修铁路时绕一下吧。

《轩辕剑外传——苍之涛》问题集补充

问：火爆小蝙蝠的柔软精要怎么拿呀？

答：打完一龙子后会得到如意空空手！装备后就可偷窃了，不过遇到火爆小蝙蝠的几率很小，即使遇到也很难偷到。可用火眼金睛镜查看，之后就比较容易偷到了。

问：在周穆王陵墓，要怎么才能拿到祭器呢？因为我走到迷宫尽头（封印之蛋附近）也没有剧情发生，找了很久也找不到祭器。

答：要先走到尽头的那个平台上，到了之后可用鼠标往四处搜寻一下，地板上会出现一只手的标志，朝那里走就可以触发剧情。其实仔细看会发现地面有一块与其他地方颜色不同，去那里就可以了。

但还是通过IPX/SPX协议更省事，因为不需要任何设置，且通信效率也比较高。

四川　龚胜

读者 张泉问：我想把VCD文件复制到电脑上看，可打开装有VCD文件的盘符后，却发现什么文件都没有，不知该怎么办？

答：如果你确信放入的光盘内有资料（能播放出来），但无法从Windows资源浏览器等工具中查看，则很可能出自以下几个原因。

1.源文件被设置成了隐藏属性，即通过设置文件属性为"隐藏（Hidden）"从而达到防止查看的目的。解决办法很简单，点击Windows窗口菜单栏的"工具"，再选择"文件夹选项"下的"查看"，然后在"高级设置"中选择"显示所有文件和文件夹"。当你再次进入光盘目录时，就可发现一些半透明图标的视频文件了。

2.利用光盘根目录的Autorun.inf文件进行隐藏。部分光盘利用Windows光驱自启动工作模式的特点，在其根目录的Autorun.inf文件中设置语句以防止用户查看光盘内文件信息。解决的办法也不难，在第一次使用光盘前，先按住键盘上的Shift键不动，然后放入光盘，这样就可阻止光盘自动执行Autorun.inf文件，从而达到禁止隐藏文件的目的。此外，通过关闭光驱属性中的"自动插入通告"选项，也可解决这个问题。

3.以人工模拟坏道的方法进行加密。该办法利用光驱工作原理，事先在光盘某一个位置人为设定坏道标识（实际上只是标记，而不是真正的坏道），这样当激光头读到盘上相应位置时，就提示出错，并无法继续工作，从而达到无法查看光盘目录内容的目的。这种加密办法技巧较为复杂，目前尚无好的解决办法，不过部分光盘还是可使用诸如ISO Buster及Clone CD等光盘工具进行处理的，但具体步骤较为复杂，建议参考相关详细资料。要注意的是，任意对加密光盘的逆向处理及复制都是一种轻率的行为，操作时必须遵守相关的法律法规。

湖南　苏旅

读者 许冰问：我想升级CPU和主板，CPU选择了AMD XP2500+，但在主板问题上犹豫不决，KT600好还是nForce2好啊？

答：首先要说明的是，nForce2系列芯片组有好几种规格。从架构设计上区分，有带IGP（内置类似GeForce4 MX性能的整合显示芯片）和常见SPP系列的，二者又可自由选择是否与媒体和通信处理器（MCP）搭配使用；从芯片版本上区分，早期有A1、A2、A3版本，后期有C1版本。目前，常见的SPP系列nForce2主板又分为nForce2 400和nForce2 Ultra400，这是目前购买的主流方向。其结构基本相同，同样支持400MHz前端总线的Athlon XP CPU（如新Barton核心）。前者价格相对便宜，仅支持单通道DDR400内存系统；后者价格稍高，可支持双通道DDR400内存系统。但就一般用户而言，nForce2主板上使用单双通道的性能差距并不是想象中的那么大（一般情况下多5%），而且部分nForce2芯片组主板也曾出现过一些兼容性问题，如挑内存、对USB外设支持不佳等，好在通过驱动程序的改进，目前已无大碍。

KT600的性能其实也算是不错的，相比nForce2系列芯片组，其稳定性更为出色，但速度性能上稍逊一筹。它的卖点主要是支持更多的USB 2.0接口，同时配合南桥VT8237芯片组，又可支持Serial ATA RAID的入门应用方案（某些采用南桥VT8235芯片组的主板无），这可是普通nForce2系列芯片组达不到的地方。但KT600不支持双通道，而新推出的KT880芯片组则可支持。

当然，对于部分囊中羞涩的用户，SiS748也是一款较为出色的芯片组，同样支持Athlon XP各系列CPU。其最大优点是磁盘性能出色，搭配南桥SiS963芯片组，部分测试项目还可超越nForce2 Ultra400和KT600，但其

问：之前的游戏中我曾拿到过一粒舍利子，但我已用掉了，导致现在无法完成DOMO工作室那一条骨头鱼出的任务……请教一下，还有哪里可取得舍利子？

答：游戏中舍利子总共只有两粒，如果你都用掉了，那就没什么办法了。

两粒舍利子的具体位置如下：一粒是在禽驼身上，在曲沃时帮他会给你；另一粒是在虎狮云尾兽身上。

问：能不能给出角色加入和离开队伍的时间呀，这样正好可检查一下我是否错过什么情节！

答：下面给出伙伴加入离开的大致地点，仅供参考。

令狐国土牢，嬴诗加入
临淄，嬴诗暂时离开
东海滨，嬴诗重新加入
小封神台，桓远之加入
朱雀结界（重要战斗后），桓远之、嬴诗离开
华池之台（在找回4颗节令石后），桓远之暂时离开
雍城——旅店（任务指定要投宿，任务执行后），嬴诗暂时离开
秦宫（经过一场战斗后），桓远之离开
伏牺宫殿，嬴诗再次加入
昊天界一重天，桓远之加入

问：请问木甲穷奇要怎么拿？

答：等到剧情发生后，得到木甲穷奇精，到天书里的机关工房里去制造，就可有木甲穷奇了。

问：小猫咪的任务到底怎样完成？它要求我们到郢城、楚驿、秦驿、雍城和秦宫找车芸的草图，是否就是指恩居图？我为什么总是找不到？

他一些测试项目尤其是内存带宽测试的性能就有一定的差距了。目前，已上市的几款SiS748芯片组主板如华擎、精英等价格并不是很高，在功能上和KT600差不多，同样也提供了对Serial ATA硬盘的良好支持并具备RAID功能。

以上3款主板芯片组都可支持AMD XP2500+（新Barton核心）的CPU。如果你热衷于动手DIY超频，可考虑选择nForce2系列；如果为了获取一个稳定的平台，KT600或KT880也是不错的选择。至于SiS748，虽然品牌选择余地不是很大，但价格相对较低，相信其较为丰富的功能也一定会吸引你的。

湖南　苏旅

读者 XD问：我的电脑主板是Intel 845E的，在开机后进系统前，检到一半就只能按一下F1才能继续！怎么回事啊？

答：电脑出现这种情况往往是开机自检时系统硬件出现了问题，首先你可仔细观察当前停止画面上有一些什么提示。如出现“CMOS…BATTERY”等字样，则很可能是CMOS设置遭到了破坏（如存放CMOS信息所必须的能源供应出现电池供电不足，使用了CMOS CLEAR跳线导致CMOS信息丢失等），需要重新进入CMOS设置；如出现“CPU…Identify”等字样，则很可能是安装的CPU不被当前主板所识别，需要及时更新主板BIOS；如出现“HDD（或CD-ROM）…ERROR”等字样，则很可能是硬盘或光驱的参数设置错误或驱动器本身出现问题。总之，仔细查看屏幕上面显示的出错信息，就可大致判断出是哪些方面的问题，进而根据情况予以解决。

湖南　苏旅

读者 BigM问：我想请教一下，**用我的DV摄像机当摄像头用，**具体要怎么做？

答：一般情况下，不建议你使用DV摄像机作为摄像头使用。因为目前普通摄像头的价格多在100～200元之间，价格便宜，而且是专用型的。而DV摄像机虽然有取景清晰、色彩还原较好等特点，但因其价格较高，而且大部分DV摄像机都带有自动休眠功能（即长时间不操作则自动关机），如果想长时间使用其作为摄像取景用，则需要定时操作，比较麻烦。

摄像机如果要当摄像头使用，则电脑需要具有视频输入功能的板卡，诸如电视卡、带有VIVO（视频输入及输出）的显示卡等。使用时先安装好板卡视频输入驱动程序，然后再利用AV（音频/视频）线将摄像机AV输出接口和板卡上的视频输入接口连接起来，这样就可使用NetMeeting、MSN、QQ之类的聊天会议软件进行视频演示了。配合诸如品尼高Studio8、Sonic Vegas 4、绘声绘影7等软件还可进行视频采集编辑。

湖南　苏旅

读者 周欣问：制作网页时怎样制作透明背景的图片啊？JPG格式能制作透明图片么？

答：许多网站的图片和背景都具有透明的功能。目前支持透明功能的图片格式只有GIF和PNG这两种，JPG是不行的。其中PNG格式作为GIF格式的替代格式，具有许多优点，如支持48bit色彩和交错显示模式等，而且压缩还原效果也很不错。但并不是所有的图形编辑软件或浏览器都支持。利用Photoshop可轻松地制作出透明图片。以GIF格式为例，其步骤是先新建或打开所需要修改的图片，然后选色滴管将图片中的部分色彩设成透明色，再使用选择“图像”选项的“模式”功能并确定使用“索引颜色”，最后使用“文件”选项的“输出”功能并将图片输出含有透明背景的GIF文件，这样就可以了。当然，在新版的FrontPage或Dreamweaver、Fireworks中也可设计透明图片，其步骤更为简单。

湖南　苏旅

答：要找的东西在上面提到的5个地点中的一处，在哪里找到就看你的运气了。

问：我找不到飞狐陉所需的木材，请大家指点一下。

答：枯木就在到飞狐陉一开始处，进入飞狐陉之后直走，往右转走过那座桥之后有一个宝箱，在它的旁边有一棵枯树，用鼠标在它附近找找看就会发现了。

问：请问如何才能得到法宝风爵？

答：风爵需去找狐戎部落拿。狐戎部落位于北狄部落左边，只要从北狄部落左下方的桥过去再往上走即可到达。

找族长交谈，她会给一张羊皮卷，根据族长手里的羊皮卷提示，在卡娜身边的晾衣杆下、荣太旁边的车子轮下、鄂青身后的箱子下依次找到剩下的3张羊皮卷，最后在术偃身旁的栅栏口找到法宝风爵。

《真·倚天屠龙记》问题集补充

问：大都药店说要醉仙芙灵，可是要去哪里找啊？

答：就我个人的经验，在所有场景里，醉仙芙灵好像只有在光明顶山脚下城镇出口第一个场景的左上角有一只大熊，打它出现的几率最大！

问：在我过了蝴蝶谷那关后，要带那个小朋友回去找他老爸，但中途遇到有人要我拿人参给他。请问一下人参要去哪找呢？我从那个村庄往回绕，绕回蝴蝶谷了，途中打死敌人也都没掉过人参呀！

答：死亡村庄废墟的右下出口附近有个郎中，找他买就可拿到人参和南星……

手机“TOPTEN”投票，每条0.5元，赢取每月幸运奖品，详情请见读者调查表。



拿到05期大软时，第一个感觉就是封面做得非常养眼，非常漂亮。再一看，这一期大软有《富甲天下四》、《真·倚天屠龙记》、《轩辕剑——苍之涛》的攻略，更是觉得幸福啊。每一款都是我喜欢的单机作品。不过转而一想，又有一丝悲哀涌上心头：我们的国产游戏翻来覆去还是得武侠游戏撑着。过去人说“三把剑”：仙剑、剑侠、轩辕剑，现在它们还是中流砥柱。但仙剑已走到了三代，剑侠也“背叛”成了网络游戏，轩辕剑用苍之涛来扛大梁，不知这三元老还要扛多久？不过说一千道一万，我永远支持我们自己的国产单机游戏，我可都是买Z版的啊！

■快评手 黄瓜阿飞

请你快评：针对07期杂志你印象最深刻的部分作出简洁精辟的评论，200至300字之间。快评信箱为linxiao@popsoft.com.cn。

第二届年度读者有奖调查即将启动

时光如箭，飞驰而过。瞬息之间，我们又要迎来《大众软件》的第二届年度读者调查了。回想第一届读者调查，从出题到回函，到发奖，都受到了广大热心读者的关注。3万余份调查问卷，包含着对大软的信任与期待。随调查表寄来的意见和建议信，更体现了读者对大软的殷切希望，对2004年杂志内容的制作起到了重要的参考作用。《大众软件》年度读者调查，已经成为杂志与读者、读者与厂商之间沟通的桥梁。

我们希望通过调查，评选出读者心目中最喜爱的厂商和产品，让广大读者在参与、学习的同时，得到丰厚的回报。同时也为杂志提供翔实的读者群相关数据，以便我们能更好地为读者服务；向厂商反映《大众软件》广大读者的意见和想法，以便他们更有效地改进自己的产品和服务。

《第二届年度有奖读者调查》活动的问卷，预计在第10期（5月下）的《大众软件》杂志上公布，详情请关注读编栏目的相关报道。

读者调查
大众软件2004年度

“魔兽”领奖记



华硕、奥美相关领导与获奖者合影

“魔兽”终于出现在杂志社的前台！错了错了，是参加华硕“超级平台”杯《魔兽争霸III——冰封王座》有奖战术征文活动一等奖的获得者，在前台签到呢。这位风尘仆仆、特地从外地赶来领奖的专业级玩家，毫不客气地就从奥美人手中将价值5000元的华硕游戏平台（包括高档华硕显卡、华硕主板各1块），还有暴雪前任副总裁Bill Ropper亲笔签名的一等奖获奖证书拿走了。他得奖的那篇征文《唤醒沉睡的兽人空军——浅谈TFT1.12双足飞龙战术》登在2003年第20期的大软上，“魔兽”迷们可再拜读，把它作为下次比赛征文的范本。

获奖者：感谢《大众软件》，华硕及奥美公司颁发给我这个大奖。谢谢我女朋友罐罐，在每次写稿没有灵感的时候，她总是耐心的陪伴我，我爱她！

网络游戏玩家调查获奖名单

在2004年02期的读编栏目中，我们对网络游戏玩家进行了一次调查。许多热情的玩家积极参与了这次活动。以下参与者获得了由《侠客天下》提供的精美礼物：《侠客天下》礼品表、鼠标垫与钥匙坠。

上海	黄琳珈
海南	林　瑟
湖北	罗　翔
江西	杨　航
辽宁	陈　楠
广西	张　奎
甘肃	靳　军
天津	刘　洪
河北	李建兴
北京	姚春媛

勘误

2004年04期封面导读“轻松打印高质量照片”一文的页码应是18页而不是20页。
2004年04期P191，文中的“滕讯”应为“腾讯”。
2004年05期封面导读“真的需要NFTS吗？”中的“NFTS”应为“NTFS”。

春来人间正芳菲

——编辑部二三事

在吃完庆祝三·八的小肥羊后，得到了读编栏目一篇稿子被拿走的消息。也就是说，我必须立刻准备1500字填补，否则，就会有一个空白页送到读者你的手中（如果你认为这是杂志的一个崭新创意而予以肯定，那我当然乐意顺手推舟）。

说是必须，也要经过一点时间的思索和酝酿。虽然，身为一个码字的键盘手，应当随时随地可以在键盘上敲击出喜怒哀乐不同的文字，但毕竟我不是自来水龙头拧开就有文思如水涌滔滔不绝。



本期杂志又是答笛做责编（我为什么要说“又”？）。在杂志期复一期的过程中，责编是编辑部里谁也逃不掉的“噩梦”——反复计算页码，监督各栏目编辑组稿、走校对审稿流程、排版，盯目录封面制作，最后印刷厂看工人拼版，签字确认后上印刷机印刷。在我第一次做责编的那两周里，睡不着是常事，然后就是时刻担心着新杂志有什么致命的错误我没有检查出来，直到我责编的新杂志上市许久，才能安眠。那种压力，不亚于准备一次期末考试。

答笛曾经以“责编杀手”著称，那是因为他每每要到出片之日极晚才能交出制作好的栏目。不过人总是要有进步的，而今这一绰号已经易主，只是谁也不肯勇担“杀手”之名。答笛的新外号是“铁血责编”，乃形容他催逼稿子之狠，压榨编辑之力度。从“责编杀手”变成“铁血责编”，有一点媳妇熬成婆的感觉（答笛：怒）。

鼓动编辑部里的人去看《指环王3》，倒不是因为太喜欢这片子，而是纯属好玩地想看到210分钟电影演下来后众人的样子。立刻有8神经响应，且要看三部曲连放。天啊，将近600分钟坐在一个大屏幕前却不能按动鼠标键盘，你让我怎么能忍耐？

总有些比我还没有耐心的读者认为，头天发生的事情第二天就会在杂志上体现。可是制作印刷一本杂志的周期，天啊，怎么能从10天缩短为24小时？如果真要赶时效性，网站第一，报纸第二，杂志嘛——无论是周刊还是半月刊，时效性上永远会差了半拍。那么杂志对于读者的意义在哪里？在于选择。杂志会深入调查与研究一个事件，用自己的观点去精心选择讯息。在这个讯息膨胀的时代，如何最有效率地获得有用讯息，是一个重要的问题。如果你不想将自己宝贵的生命浪费在那些无用的资讯上，那么，慎重地选择你的阅读物。《大众软件》是一本精心为电脑入门级大众用户打造的综合性电脑杂志，不适合对电脑某块内容比如硬件或者网络有专一要求的高级发烧友。

编辑部里好玩有趣的事情，春节后发生的不多。如果硬要算的话，答笛同志省亲归来发腌鱼是一件（答笛：正告！不是腌的！），Littlewing赴香港参加万智牌国际比赛是一件（Littlewing是国内数一数二的万智牌高手，这个可能很多人都不知道）。

不好玩的事情倒是有几件。美术总监Jin的右手打上了石膏，可怜他现在只能向左撇子目标努力。Walker终究离职，他那酸酸的05期编辑部报告竟然是告别语，这个漫步者就此烟花三月下江南，去开拓他人生的新大陆了。

为了制作《大众软件游戏剧场小说精粹》，我到资料室中查找过刊。翻动着以往的杂志，找寻被读者至今仍然惦记的文章，却怎么也找不到。我忽然一机灵，会不会那两篇小说就根本不曾在杂志上登载过，所有的集体记忆不过是以讹传讹？最后，《永往直前之千亿星辰》和《行者》这两篇小说会不会演变成一个传奇，反复在大软的读者中流传？而我，还有Walker以及许多大软上的名字，是不是终究会湮灭在岁月的灰尘下，再也没有一丝回音。

幸好，小说最终还是找到。如果顺利，夏天的时候大家就可以看到这本游戏剧场的小说选集了。而Walker，还在我的MSN与QQ上，随时可以联络。知道他去的地方，正繁花似锦，阳光明媚，我的心情也是开朗的。没有数据会真的消亡，纸张与硬盘将留存着那些也许连制造者都会模糊的记忆。

绿杨烟外晓云轻，红杏枝头春意闹。窗外缤纷的春光里，这一期杂志又该到制作最紧张的时刻了。当青春的热情凝为文字，排列成行，压缩在一页页纸张中装订齐整，送到你的案头，希望也能将北京此刻春天的蓬勃朝气传递给你。

淡泊明志 闲看庭前花开花落
宁静致远 眺望天外云卷云舒

林晓
书于2004年3月9日

林晓：冲绳，红色的木槿花在亚热带的蓝色阳光中绽放。半个多世纪前的恶战，今天似乎已经无迹可寻。但冲绳战役这惨痛的历史，却永远无法从人类的记忆中抹杀：历时3个多月的战役，美军伤亡7.5万人，损失飞机763架，舰艇404艘，坦克372辆；日军伤亡11万人，被俘9000人，损失飞机7830架，舰艇20艘。岛上平民死亡超过10万人。冲绳的每一寸土地都渗透了鲜血。因此该战役被丘吉尔称为“战争史中最激烈最著名的战役之一”。

小说的第一部分，叙述为了保证冲绳战役的成功，美军派3支特种兵小队空降冲绳炸毁日军的炮台。但搭载特种部队的飞机在接近冲绳时遭到了炮击……

风中的呼唤（二）

■射雕工作室 金亮 肖稚女

年轻人不自觉地退后了两步，不得不回答：“23岁。”

“刚才是你说话吗？”

“不止我……”他的话未说完，就听见一道阴风像着了火般在他鼻梁上爆响。“砰”的一声，红布一样的血洒在了地上。

“狗娘养的，你再给我说一遍！”少校脱掉外衣，抓住对方的头发猛地砸到地面上。“你再说一句试试啊，我今天就可以把你送到丛林里去。你已经23岁了是吧，我可以向你保证，我绝对不会让你活着出来。你给我记住！这有一位美国烈士家属，她为美国献出了最宝贵的孩子，她是美国人！”

牧师跑上来，拉住少校的身体，给他穿上衣服。少校又像一个孩子样站到了圣子面前，他局促地说道：“对不起，女士。我请您原谅我的失态。我们必须走了，还有几家我们要送消息。”

他戴上帽子，后退了两步，转身离去。

“等等”，圣子在这个时候叫住他，然后进屋端来一张小桌，桌上摆着两个小碗，里面盛着液体。“这是清酒，我敬你们一杯。牧师，神不会责怪您的。”然后她跪坐到地板上，深深地叩下额首，听见自己的喉头和客人饮酒时一样，发出一阵酸楚的声音。泪水像晶莹的清酒，洒在她朴素的和服上。她回想起儿子临行前的话：“妈妈，这是我最后一次任务。等棉花成熟了，我就回来。”

4

巴林格尔揉揉刚被接好的脱臼胳膊，向圣·托斯笑了笑说：“去看看麦迪逊，他的脚好像骨折了。”

“没关系”，圣·托斯轻声细语，像个女孩，“我看过了，碎骨头没有刺穿血管，我们现在只要找个安全的地方把他藏起来就好了。”

“天亮前我们得完成任务离开这鬼地方。”上校捡起自己的冲锋枪，来到通讯员身边蹲下来，“樱桃，还没联系上吗？”

“是啊，要想早点离开这地方就得先联系上，希望菲律宾别取消了这次行动的撤退计划。如果其它两架飞机安全空投了，我想应该不成问题。”樱桃·阿佩尔鲍姆低下头接好最后几个电线头，说道：“这里是‘炽天使’，呼叫‘座天使’、‘权天使’，听到请回答。”

电台发出了几次清晰的话音之后，又用无止境的杂音来报答樱桃20分钟的等候。“见鬼！”他狠狠砸了一下电台，“得找个高点的地方，让信号传过来。”

“那就这么办，你去山上，我们在树林里砍几根树做担架带上麦迪逊，开始行动吧。”

就在他们进入丛林里时，他们听见了杂沓的脚步声。然后，一片日本丛林迷彩出现在丛林外的空地上。

"趴下。"上校喝道，取出望远镜。

日本人越聚越多，土黄色的军装包围了被留在空地上的麦迪逊，明晃晃的军刺在他头顶闪。惊恐布满了麦迪逊的脸，他下意识地摸了摸腰间的手枪。但一个日本军官走上来，军靴猛地踩住麦迪逊折断的脚踝，用力压下去。

"就你一个人吗？"日本人的英语十分蹩脚。

丛林里的人们可以看到冷汗先是像岩壁上的水珠样，从麦迪逊粗大的毛孔里渗出，很快聚成一颗颗比黄豆还大的汗珠，滚落下来。他咬紧渗血的嘴唇，试图抗拒这种残忍的折磨。

但是日本军官加大了力度，好像很愿意进行这种游戏。终于日本人等到了回答，然后是一声声惨叫。

"是的，就我一个人。"

日本军官松开脚，推了推鼻梁上的金丝眼镜，回头对部下大喝，似乎是在讯问搜索的结果。然后他绕到麦迪逊的身后，慢慢地抽出短刀。锋利的刀尖瞬间挑穿了美国士兵的身体，肠子和皮下脂肪从刀尖上被顶了出来。一股混黄的体液顺着刀刃流到沙地，继而鲜血喷涌而出。美国人发出的惨叫似乎不是人类的声音，而是某种野兽凄厉的嚎哭。高频的声音好像刺痛了日本人的耳朵，他挥起长刀，干净利落地把麦迪逊的头连同肩膀一起砍了下来。然后他像不满意这样的刀法一样，把那个头颅踢到一边，收起战刀，命令士兵回营。

血腥的味道在空地上飘散，丛林充满了死般的寂静。

日本人的脚步声消失了。

"不，不……"圣·托斯惊呼，跌倒在地上。他爬起来一把揪住上校的领子："你答应过我们不会有一个人留在这里。可是麦迪逊他死了！"樱桃抓起一根树枝咬在嘴里，又苦又辣的树液流进他的口腔，制止了他呕吐的冲动。他含混不清地嘟囔："怎么会这样？这附近应该没有日本人。"

上校拉开圣·托斯的手，强忍悲痛，仔细观察周围地形。几分钟后，他确认被扔错地方了。"一定是导航员辨认错了目标。如果我们被投在地图上的A空地，再往前走几百码就是日本人的基地。我们要炸毁的目标应该就在那里。"上校抖了抖手指间的泥土，"孩子们，擦干眼泪，我们让日本人给麦迪逊殉葬。"说罢，他拉了一下枪栓，向着西方走去。

5

他挣扎着艰难地伸出一只手，把浑身疼痛的躯体从金属和人肉的碎块中拉出来。土块从他头顶哗哗落下，他挣扎着站起来。损坏的无线电台还在不停地响着，似乎在帮他摆脱一点恐惧。他大声喊："还有人活着吗？"

"混蛋"，有人有气无力地应了一句，"别那么大声，你想把日本猪都招来吗？"接着是一堆残骸翻动的声响。当被一只有力的手拉出来后，石墙·勒犹纳定睛看了看眼前的人，说道："拉我的竟然是头日本猪。"

高桥三郎站在原地，眼睛里流露出一种复杂的情感。要不是教父——波伊勒中士过来叫住他，他的拳头就会落到刚刚被他救出来的人身上。

"你闭嘴吧，勒犹纳。"教父喝道，"话放在肚子里不会让你的石墙上长出尿碱来的。"他转向高桥三郎，"跟我来，飞行员还活着，他被压在飞机残骸下面了。"

飞行员乔治·麦克雷少尉是一名英国志愿者。此时他的腿被卡在断裂的仪表板之间。他腿下面的沙土被鲜血染得通红，好像英格兰南部刮来的撒哈拉红沙一样。

"我听说过英格兰红沙暴，是从北非的沙漠里带过去的。卷过地中海上空的乌云，会在英国的海边下起雨来。人们看到红色的雨，就会以为是天使斩杀恶魔的毒血。"教父爬到飞行员头顶，一边安慰他，一边叫，"把驾驶舱的碎片搬开，石墙！"

"这东西像焊死了一样！"石墙猛地用了一把力，但唯一的效果是让飞行员又感到一阵剧痛。

"等等"，教父小心探下身子去，慢慢解开飞行员的衣服，轻轻按了一下他的肋骨。飞行员立刻像触电样大叫起来。教父摇头："我们没法带他走。他的肋骨断了好几根。我在这地方没法动手术。"

"英国佬真烦！我老子是爱尔兰人。"石墙一拳打晕了飞行员，以防止他的呻吟引来敌人。"那我们把他扔在这儿吗？日本人会扒了他的皮，切碎他喂鲨鱼的。"石墙又问道，他故意把"日本人"3个字说得很重。

"我们把他藏到安全的地方。"教父擦了一下额头的汗水，无意计较对方的废话。"任务完成后带他走。时间不多，离天亮只剩4个小时了。"

他们尽量切开变形的机舱，把飞行员小心地抬出来，放进一个相对干燥的地洞，盖上树枝。然后到飞机残骸中搜索有用的爆破作业工具。所有人都默默地干着活儿，避免去想飞行员和自己的命运。

"把尸体搬远点，小日本。"石墙又一次自以为是地发号施令，"尸体离飞行员太近会让他有心理压力，你懂吗？"

高桥站住了，他说道："我叫高桥三郎，也许我们一起训练的时间不多，但是我要告诉你，我是美国人。你下次说话的时候最好放尊重点。"

石墙摸了一下刚刚止住血的唇角，往乌黑的嘴唇里塞了一块口香糖，"小日本事还他妈的挺多，叫你去干你就去干，你要是不干的话老子自己干！"他愤愤地把糖纸摔在地上，动手去搬副驾驶的尸体。

"你们两个能不能给我安静点？"在机尾搜索的教父听到他们的争吵，不耐烦，"干什么由我来指挥！"他忽然站住，有什么吸引了他的目光，他不寒而栗。

石墙和高桥听不到教父的声音，两个人对望了一眼。虽然彼此不和，但他们还是立刻拿了武器跑过去。教父看见他们，抬起手，指着沼泽中的一块金属牌："看见了吗？"

"那是什么？"石墙刚想迈开步子过去捡起金属牌，但他看见金属牌周围新鲜的手指抓握痕迹。一组气泡样的泥浆凝固在地面上。"那是？"意识到眼前是一片沼泽，石墙收回了脚步，站在原地不动。

“也许就在你们两个混蛋争吵的时候，他们还活着……”教父拾起一块石子丢到金属牌旁。石子给泥浆加上了一点小小的重量，于是金属的士兵胸牌开始下陷，慢慢地，直到悬挂用的金属链条最后消失，连一点痕迹也没有。

教父在胸前画了一个十字，便转身向地图标示的目标走去。高桥从路边摘下几朵小花，抛进了泥浆里。石墙盯着“小日本”的举动，像看一个怪物，这回轮到他眼里射出那种复杂的光芒……

6

菲律宾新建立的秘密任务作战处里，报务员紧张而有序地调谐电台旋钮，试图接通无线联络。这时有人报告：“将军，紧急情况！和‘座天使’恢复联系，他们安全降落，但是偏离原定地点20英里。除两人坠海外，共有14人安全降落。他们报告曾于15分钟前和‘炽天使’进行了几秒钟的通信，之后被杂波干扰。但可以肯定的是，我们至少损失了一位士兵……”

将军不等通信兵报告完毕，就用几乎粗暴的方式推开对方，抓起话筒：“‘天堂’呼叫‘座天使’，你们得知损失了哪名士兵吗？”

“我们从无线电台中听到，日本人处决了一名叫麦迪逊的士兵。”

“处决？”

“是的。我们的电台已损坏，只能收听而不能对话。有人用明语惊叫‘处决’。是先审问，然后处决，我们听得很清楚。”

准将此时像被粘在了桌子边上一样，他的嘴唇颤抖，良久说不出话来。过了似乎有“一个世纪”长的时间，他说道：“‘座天使’，我已了解你们的情况，立刻赶到原定地点支援并于预定时间开辟登陆场。下次通讯时间两小时以后。”他放下话筒坐回自己的位置。要不是身为一个成熟的男人，也许他会痛哭一场。但是他强忍精神的创痛，为自己倒了一小杯白兰地。

“能给我也来一杯吗？”通讯长官李梅上尉不知什么时候来到他身后。

“自己倒吧。”

玻璃杯磕碰和倒酒的声音，掩盖了这位多年跟随将军的通讯员喉头的哽咽。他好像有无数的话要说，但是最后只说道：“麦迪逊将军，我为他感到骄傲，他是一个勇敢的孩子。”

“是啊……”将军苦笑了一下，“小兔崽子，他就这么迫不及待追随他爷爷的足迹走了……”

“他会为渴望自由的道路添上一块砖的。”

“别和我提什么自由……”将军说罢，便把自己的身体藏进了角落的阴影中。

7

上校率领部下隐入城堡内的阴影中，悄然搜索着日军指挥部所在的房间。他感到奇怪——城堡建筑在岁月的触摸下已成为废墟，占地面积并不大，房间也不多，可卫兵的密度出奇地少。杀死几个松懈的士兵后，他们摸到一间透出灯光的房间前。上校从门缝中望去，那个杀死麦迪逊的军官就在里面。

“中村君，你读过历史吗？我们大和民族的历史。”井上少佐坐在沙发里，一边眺望窗外的夜景，一边擦拭着军刀上的血迹。

“属下不敢班门弄斧。”

“知道我为什么想谈这个问题吗？看那个美国人，他眼中流露的神情，那是恐惧。那是他们的历史造成的，这就是我想谈历史的原因。”井上少佐把军刀插进刀鞘，走到窗前，听着指挥室下面震耳欲聋的炮响，低下头点着一支香烟，烟雾弥漫在空气中。“他们的历史总是在教导他们能给别的国家带来自由、民主，而不是生存的手段，所以他们经常会感到害怕。日本却不同，战国时代以来，狭小的土地上有数以百计的诸侯为了生存大打出手。但他们多数不具备雄兵百万，一统江山的实力。往往是拥兵几百就能称王称霸，稍大一点的诸侯还面临着其他弱小者的联合对抗。战国时代的竞争极为残酷，武士道精神就是从那时候产生的。其实这种东西并非日本的本土货，我认为它来自中国。浪人们为了寻求政治地位而修炼自己的武艺，但在冷兵器时代，这些还不足以让他们获得最终的胜利。于是他们用武士道来作为自己的最后精神支柱，在那个时代这是必然的。不过武士道精神到日本就被改变了。中国人不论怎样，大面子上还讲究正义，而战国的武士则完全效忠于家主。家主让他们干什么就干什么，哪怕是最残忍的工作。家主有谁呢？大名、幕府各层军阀，当然，还有天皇。”

又一阵连天的炮火呼应着他。

“不，应该说是天皇陛下。”井上补充了一句。“天皇算什么？在美国人眼里算个屁！我看也是。但是几千年来，天皇就这么统治、玩弄着日本人，当然还有他能统治的大东亚每个角落的人。他愚弄他们，让他们死心踏地地卖命；就算他让日本女人倒着走，让男人全都阉割掉自己，他们也会照做。其实这有什么不好，如果天皇不统治，那些愚蠢的国家的国民也一样被自己的皇帝愚弄着，中国、泰国、缅甸，全都一个样。美国人想要在这个大东亚共荣圈里传播他们的民主和自由，他们以为能办到，太天真了。”

中村对此表示了沉默。

“中村？中村……”

井上突然有一种不祥的预感，就在他向腰间摸去的时候，一支手枪顶住了他的后脑。

“你对历史懂得不少啊。”

井上没有回头，他扔掉手上的香烟，说：“战前我在宾西法尼亚学习历史和哲学，那是个很美丽的地方。”

“转过头来……”上校放低手枪，看了看对方的脸，又摸了摸腰间的刺刀。井上趁机拿起军刀，慢慢地抽出刀鞘，双手握紧。他突然大喝一声，高举起军刀扑了上来，刀锋带着刺眼的光华猛劈而下。

“砰”的一声枪响，子弹当场穿过日本人的脑袋，粘带着脑浆和碎骨穿出窗外。井上跌跌撞撞地后退着，猛地栽倒在茶几上，双腿还在不停地抽搐。

“谁他妈的跟你玩拼刺刀这套。”上校吐出在外面消灭卫兵时噙着的一口血痰骂道。他冲到指挥桌后面，翻箱倒柜寻找着炮兵要塞的建筑图纸。如果想从后方摧毁4门威力巨大的岸防炮，就必须进入炮塔。在要塞外面实行爆破作业，很难突破坚固的花岗岩墙壁。地板下的火炮不时发出震耳欲聋的吼叫，火光像闪电一样照在上校焦急的脸上。没有，哪儿都没有……日本人销毁了图纸。

“我们在要塞外实施爆破吧！长官。”樱桃摘下自己的耳机说道。

“不行，这城墙太坚固了。而且，如果想等到炮塔中的炮手换岗走出来至少还要5个小时。我们没有那么多时间了，5点整海军陆战队就会发起总攻……”

“不是，上校，你没明白我们的处境。我现在明白我们为什么在进入指挥室前没有遭到像样的抵抗了。”樱桃把手中的耳机递给上校。耳机的那边传来了激烈的枪声：“我是‘权天使’，呼叫‘炽天使’，听到请回答。我们在距离目标炮台18英里、B空投集合地点以东2英里的一座城镇，遭到来自你所在位置增援日军的猛烈阻击。我们刚刚得到‘座天使’的支援，但是部队仍然伤亡惨重！上帝啊，他们在用重炮轰击我们。敌人炮火就来自与目标炮台一起的炮兵阵地。我们只有不到30个人了，正在依托房屋进行抵抗。”

“敌人有多少？”

“就像要把这里淹没了一样。敌人中间有平民在向我们攻击！不……”

巨大的爆炸和瓦砾倒塌声切断了无线电信号。上校扔下话筒对樱桃说：“密码发电，请求海军炮火支援。坐标335、225、7，发报！”

一声刺耳的炮响伴随猛烈的气浪，把上校掀翻在地。他爬起来，从玻璃被震得荡然无存的指挥窗口望去。一艘驱逐舰正在炮击海岸，但是它的射击死角让它无能为力，于是冒着密集的弹雨驶向岸边。它身后，巡洋舰队用无数炸裂的火光压制日本岸炮。203mm炮弹在上校脚下坚固的花岗岩上爆炸，卷起的一阵阵气浪就像凛冽的暴风雪。驱逐舰小心地行驶在日本人的射程之外。突然一发炮弹击中了它，接着就像一块浇了汽油的海绵“呼”地燃烧起来，立刻发生猛烈的爆炸。夜色中，它悲壮的火光就连20海里以外也清晰可见。巡洋舰队发狂似地进行猛烈报复炮击，似乎世界上所有的炮火都集中在那里。

上校被气浪再次掀翻，挣扎着爬起来说道：“太危险了，这些混蛋想把我们一起炸死吗？”

“长官，我们找个炮火稀点的地方实施爆破！”樱桃捂着耳朵喊道。被打碎的电台碎片扎进了樱桃的眼睛，一股鲜血涌了出来.圣·托斯在身边为他包扎。

他们连滚带爬地来到要塞外面，找到一厚重的城墙拐弯处趴了下来。

“你不会是要在这种地方安炸药吧？”圣·托斯怀疑地看看四周，“这地面的石板我看有3英尺厚。”

“你还有别的什么安全的地方吗？”樱桃一边打开背包一边回答，“我先不管能不能找到，只要一出去我们就会被炸死。”

背包里倒出一堆工具：强力黄色炸药组件、电动军用石钻、五颜六色的电线，还有一大堆工兵的专用设备。樱桃迅速把炸药组装好，放入石穴内。一阵沉闷的连续爆炸后，他跳进弹坑，猛拉一下风钻开关，在地面上狂钻起来。硕大的石块像弹壳一样在空中飞舞，樱桃孱弱的身体在石屑中竭尽全力把握着下钻的方向，就像一个不合格的牛仔驱使着一头狂暴的野牛。

8

B空降地以东小镇上，从美军被围阵地中望去，镇上房屋前燃烧的太阳旗就像招魂幡一样。竹子旗杆发出轻微的爆裂声，继而折断坠落。人们的目光不由自主地随着竹子落到阵地前成堆的尸体上。

“Hold Fire”，上尉摆了摆手，“节约子弹。到联络时间，联系总部发射照明弹。”

黑暗中一阵微风吹散了弥漫在村镇上空的血腥，留下来的只有地面上坟土般的腐臭。镇子尽头的树丛中不时晃动着莫名其妙的影子，又好像是人的错觉。偶尔有血滴在输液瓶中叮咚作响。美国大兵们尽量压低呼吸，可他们越是这样，就越觉紧张。人们知道，在非洲草原上，静谧的夜色越是平静，就越意味隐藏着土狼的杀机。一枚照明弹忽然从海上升起，接着数不清的镁金属强白光从盟军舰队的甲板上飞出。由废墟作掩护的道路立刻变得一片通明，身着土黄色军装的日军像狼群一样涌向镇子的路口。

“Fire！”上尉一声令下，美军机枪灼目的闪光划破人们的视野，硕大的弹壳立刻开始在空中飞舞。M-1冲锋枪的套筒发出清脆的金属撞击声，迫击炮弹如流星般坠入人群。蜂拥而来的日本兵像被送进了血腥的绞肉机，成群地倒在美军阵地前；更多的人则发出刺耳的嚎叫，不顾伤亡继续冲锋；那些挥舞的军刀闪着耀眼的寒光，将投掷手雷的美军双手齐刷刷地卸掉。一个日本人跳上阵地，引导其他士兵继续前进。他高举军刀突兀显眼，正好成为美军的瞄准目标，狙击手立刻将他毙命。其他日本兵踩着他的尸体，不断冲击美国人脆弱的防线。他们毫不畏惧死亡，也不像德国士兵冲锋时讲究进攻艺术。一片日本兵被扫倒，其他人像着了魔似地冒着枪林弹雨继续冲锋。在如此强烈的冲击下，美军的机枪干咳几声后即告防线崩溃。人们被分割后撤进房屋中，子弹在后面紧追不舍。

一排子弹击穿了民房的屋门。美国人从弹孔向外望去，日本人在疯狂屠杀他们受伤的战友。他们并不使用火器，而是用军刀劈开伤员的身体。内脏和断骨混着污血从人体的非致命点流出，令人发毛的惨叫声在阵地前响彻夜空。日本军官在夜色中一时不能确定美军散开的方向，于是他们把气全都撒在伤员身上。在士兵搜索的时候，一个军曹捡起火把炙烤着伤员流出的内脏，然后又用烤热的刺刀扎进他们的大腿根处。伤员们的伤口粘膜完全暴露在高温下，他们的脸扭曲成极为恐怖的形状，死亡对他们来说已经是最大的仁慈了。（未完待续）

网络三缺一

凌晨2:10，不记得是某月某日。

失眠。

这是他第三次玩网络三缺一这个游戏；

这是他第一次和她聊天。

"你好！"他飞快的打着。

"你好！"

"你是MM？"







"从我的人物形象中分辨不出吗？"

"可是，你知道，网络……"他被她说得有一些窘。

"虚拟的网络，人却是真实的，你难道怀疑所有人的真诚吗？"

"咳咳，也许你是对的。"他感觉有了点意思。

对话的意义并不在一方滔滔不绝地击败另一方，和下棋一样它是需要对手的，也许是因为这样才能保持住谈话的趣味性。

"不睡觉？"他问。

"不睡。"

"我猜你是一个上班喜欢穿西装，喜欢系带皮鞋，喜欢白衬衣，而下班则随便得一塌糊涂的人。"

"呵呵，何以见得？"

"因为你打牌，中规中矩，既不太冒失，也不太保守。"

"哦？！"

"文如其人，打牌又何尝不是？"

"我同意你这句话！游戏中体现出的人性是不带假面的。"

就这样他们时断时续继续着简单而又有点生涩的谈话。

早晨的阳光已经照入，镜子中是一张苍白得有些麻木的脸。当我们探究虚拟世界的真实性时，现实中我们看的人又有多少是真实的呢？他一边想一边出门奔向每天都去的那个地铁站。

同样的凌晨2:10，这是寂寞人的活动时间。

在这个城市里，总是有这样一群不愿意入睡，想抓住一切时间的人，他们在虚拟的世界里忙碌着，可有多少人能说，我不寂寞呢？

这是他第四次玩网络三缺一这个游戏，这是他第二次和她聊天。

"又见面了，是你么？"

"是的，又见面了。"

"你很喜欢打麻将么？"他问。

"只是喜欢网络上的这种形式而已。"

"呵呵，我知道很多人喜欢在家里打。"

"嗯，完全不一样。在这里，你不用洗牌，不用为找牌友而烦恼，还可以认识很多朋友……"

"就像你我？"

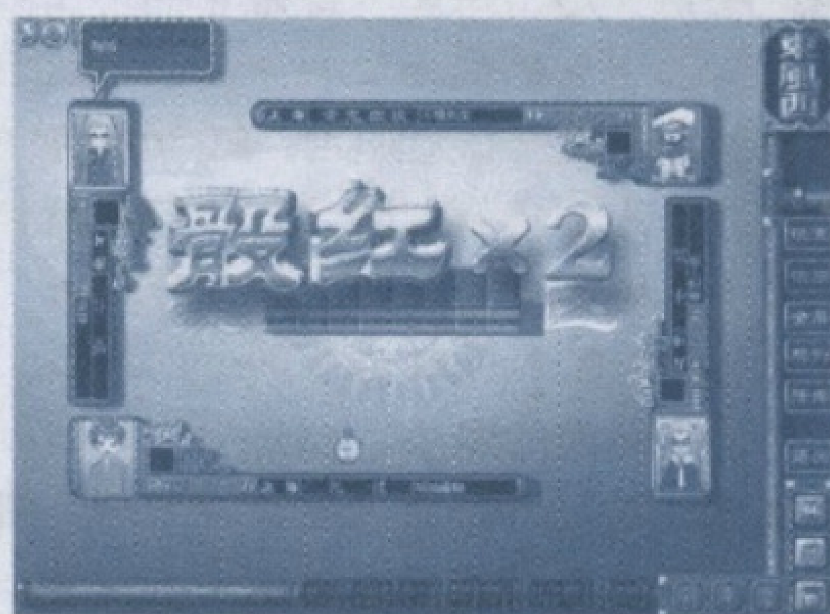
"是啊，也许有些时候只有在网上才能看到对方最真实的一面。"

"因为这里不用像平日里带着假面具去应付。"

"而且又可以玩自己喜欢的游戏。"

"呵呵！"

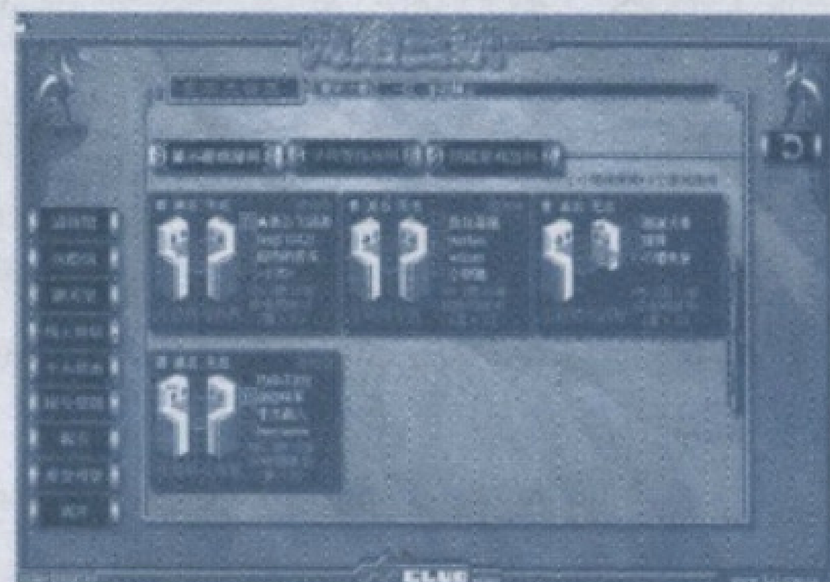
"呵呵！"



凌晨2:10。

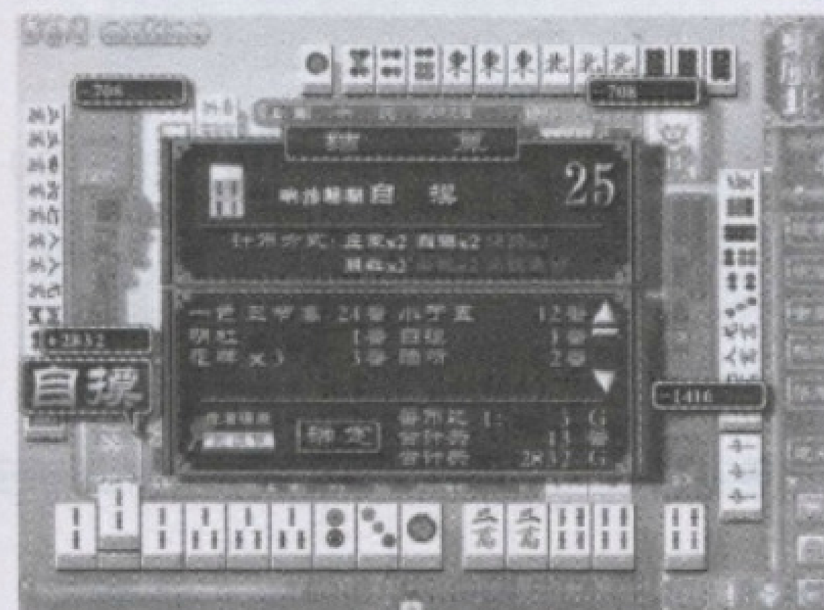
这是他第N次玩网络三缺一这个游戏，也不知道是第几次和她聊天。

"我很多次前就爱上了网络三缺









一。”他在聊天栏里打着。

“哦？为什么？”

“我非常喜欢麻将，可是在网上总找不到心仪的游戏。”

“现在找到了:)！”

“是啊，喜欢这款游戏优美的画面、精致的人物形象，很少看到其它同类游戏有这么好的画面。”

“嗯，不过看事物不能光看外表哦！”

“当然，还有它如此完善、系统的规则，麻将是一个受地域影响很大的游戏，每个地方的规则都不太一样，而这里用的是最标准的规则。”

“嗯，同时感受到很多的温暖的帮助。”

“是啊，在这里，每个玩家从菜鸟到大虾，都会得到太多真诚与无私的帮助。”

“在这个金钱至上的社会，这种感觉真是久违了！”

“你相信爱情吗？”她忽然问道。

“为什么忽然问这个？”

“想知道你心中是否还有爱情。”

“也许还有一些，但我感觉它在现实中快要腐烂。”

“相信爱情的人，会比平常的人容易快乐。”

“你呢？”

“有时候我的心是满的，有时候又是空的。”

……

“如果明天就是末日，你会和我见面吗？”

“不会”

“为什么？”

“感觉我们也许每天都擦肩而过或许一生都不会谋面。”

“让世界保持它一些特定的能带来快乐的方式吧，至少我可以确定，在网上我是快乐的。”

我们总是在寻找属于每个人自己的快乐：玩喜欢的游戏，去喜欢的地方泡吧，和漂亮的女孩或者男生搭讪，或者每天拼命地赚钱。我们期望能靠彻底改变自己的生活方式来找到快乐，可是有几个人能轻松地说：我很快乐呢？

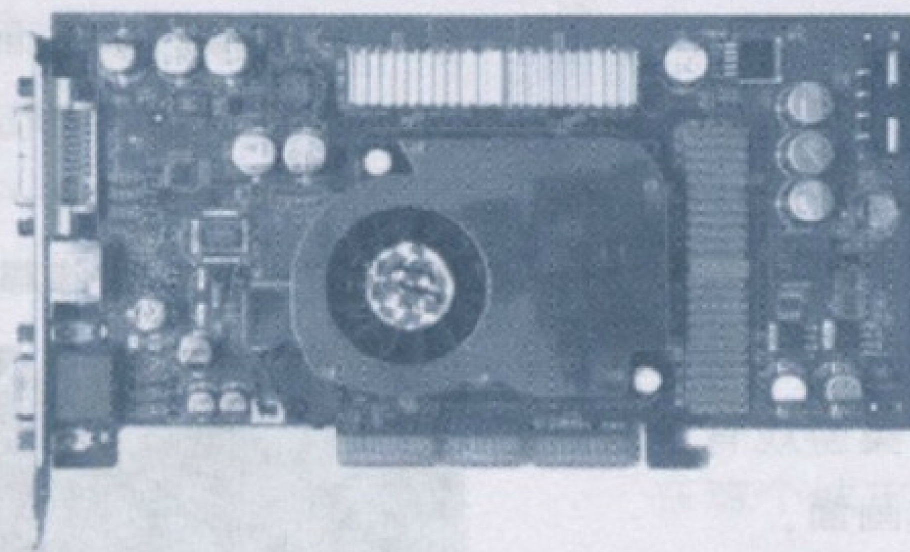
在这里，有我们的志趣，因为这里有着我们喜爱的游戏；在这里，我们没有隔阂，这里的人们有着共同的爱好、共同的语言；在这里，我们感受到温暖，每一个精致的虚拟形象下面是一颗颗真诚的心；在这里，也许还能感受到爱情来临的心跳……

感谢网络三缺一，让这个钢筋水泥城市中孤寂的人们找到一个心灵停靠的港湾。



双敏小妖G Turbo 5918FX显卡火热上市

国内著名硬件板卡厂商UNIKA双敏电子以丰富的显卡系列产品和出色的品质表现深为广大用户所喜爱，双敏为顺应国内玩家在显卡购买上不断提升的需求品位，成功开拓了千元价位的高端显卡市场，继成功推出小妖G Turbo 9818GX显卡后， UNIKA双敏电子再次以超值的价格带给国内玩家一款高性能的产品——小妖G Turbo 5918FX显卡。



小妖G Turbo 5918FX显卡采用NVIDIA的FX5900 XT核心，8层PCB基板，显卡正面板载了8颗编号为HY mBGA形式封装的显存颗粒，显存为256bit 128MB，采用2.5ns规格，工作频率800MHz。

该显卡采用显存核心双路供电设计，在供电部分提供了众多高质量的直立式铝电解电容和屏蔽式扼流线圈。这样可以使显卡有比较纯净的电流供应，保证了工作的稳定性。产品的核心供电电路主要分布在显卡后部，这样可以避免由于供电产生的杂波对核心工作的影响，提高了显卡的超频性能。

为了保证更好地输出信号，此款显卡采用TSOP封装SiliconImage SiI1162提供DVI输出功能。接口部分采用了标准的三头输出，即D-Sub、DVI-I以及S-Video。由于产品内部已经提供了DVI-VGA接头及一些相应的连线，所以用户可以非常方便地实现视频输出和双头显示等功能。

目前这款UNIKA 小妖G 5918FX的市场零售价为1699元，有兴趣的朋友可咨询当地经销商或登录www.unika.com.cn。

双敏电子推出nForce2芯片新主板

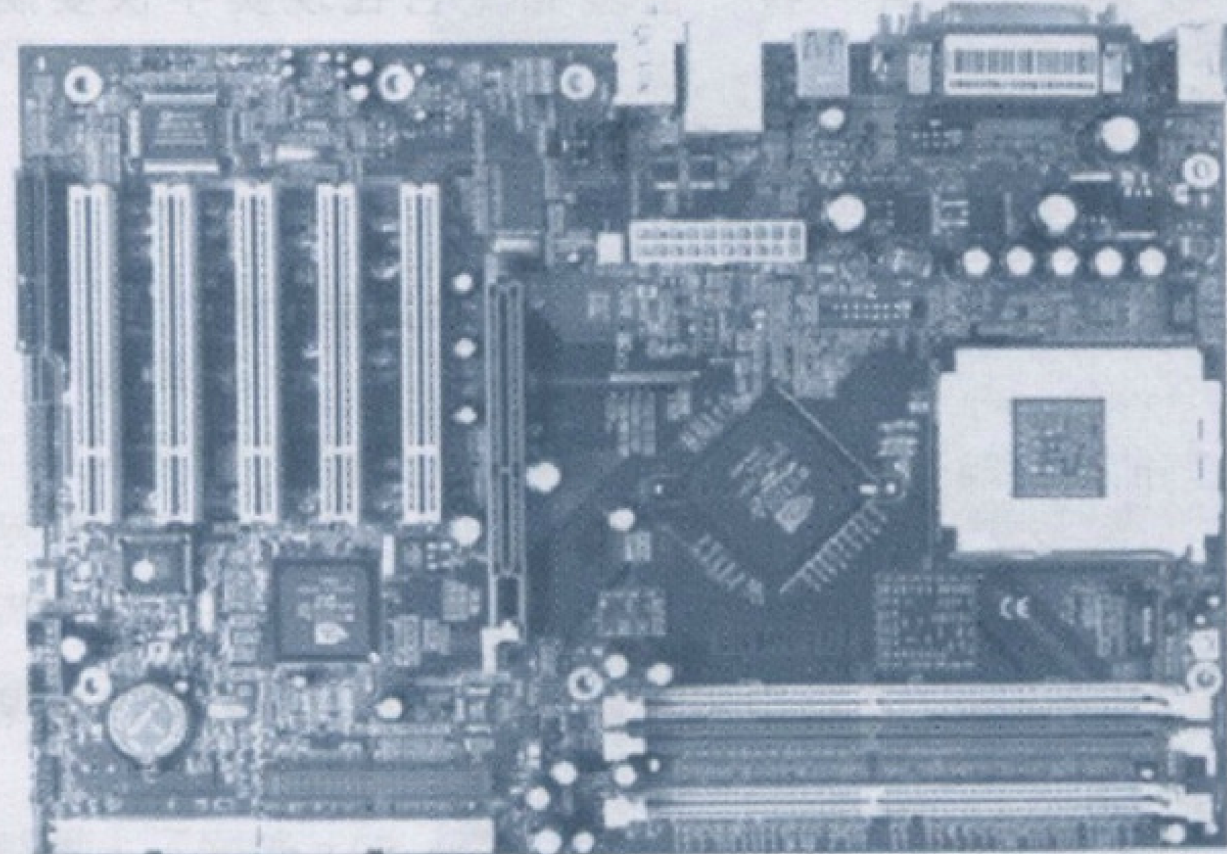
双敏UN400TNJ

近日，国内著名硬件厂商UNIKA双敏电子推出一款采用nForce2芯片组的新主板——UN400TNJ，这是专为普通家庭及学生用户搭建的高性价比AthlonXP平台，它的出现为中低端市场注入了新的活力。

UN400TNJ全面支持AMD最新的0.13微米制程FSB 400MHz AthlonXP处理器，凭借NVIDIA独家的HyperTransport总线技术，可提供800MB/s的数据传输带宽，全面实现SPP和MCP之间的等时连接，呈现最快速的实时数据传输性能表现。支持NVIDIA的DualDDR内存架构，并利用双通道DDR内存技术使得系统内存带宽得到了成倍提高，并且降低了50%左右的内存延迟，能够提供3.2GB/s左右的内存带宽。其内建瑞昱半导体公司最新的六声道音频编解码器芯片ALC 655，符合最新的AC'97 2.3版规范，音质纯净，定位准确，是游戏和娱乐的首选。

除此之外，UN400TNJ还提供6个方便快捷的USB即插即用外设扩展口，高达480Mbps的数据传输率，令打印机、移动硬盘等办公设备以及MP3、数码摄像头等娱乐设备的联机操作更加顺畅。UN400TNJ所整合的10/100M自适应网卡，可以提供快速、稳定的网络支持，为用户建立强大的信息交流平台搭建桥梁。

目前该主板已全面上市，市场零售价为549元，有兴趣的朋友可咨询当地经销商或登录www.unika.com.cn。



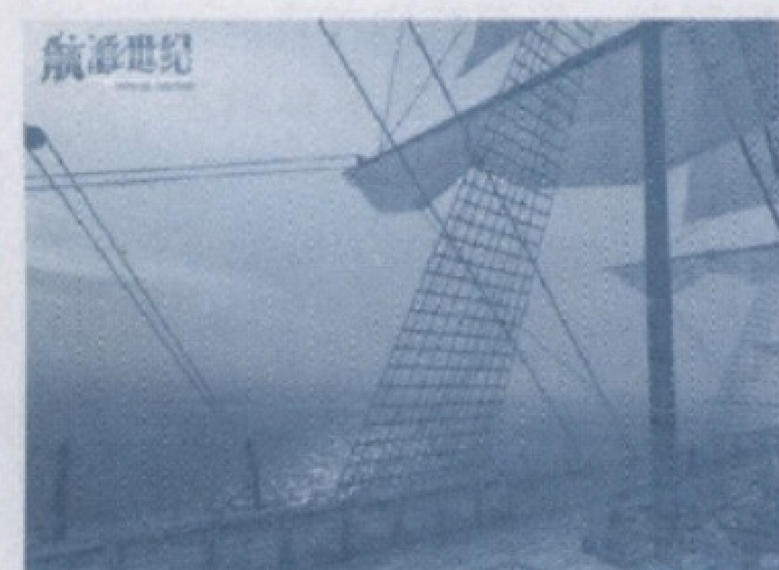
相约《航海世纪》

"2004 spring, coming soon"是蜗牛的许诺，去年12月，被神秘笼罩的蜗牛电子撩起了她的面纱，在千年水乡苏州古城召开的"蜗牛网络游戏新品发布会"上，成功向世人宣告《航海世纪》即将在今年春季诞生的消息。世界第一的水面算法、超绚的3D效果、庞大的游戏世界观、精雕细琢的史实再现以及令人充满无限渴望的海洋主题召唤着每一个热爱大海的人们，游戏展示深深打动着每一个到场的记者，更加深了每一个玩家对《航海世纪》的期待。2004春季，经历了3年的默默开发，《航海世纪》终于要来了。

3年的精心打造，使得《航海世纪》的3D画面效果极为真实，和当前大部分网络游戏相比绝对是首屈一指。强大引擎支持的特效被发挥得淋漓尽致，即时渲染的动态光影效果、旋转视角时武器的光泽、精致细腻的场景贴图、袅袅炊烟及硝烟弥漫的粒子特效，甚至连炮弹激起的水花都可以清晰分辨出来。风平浪静的海面、耀眼的阳光、桅杆顶飘扬的旗帜、天空盘旋的海鸥嬉戏捕食、海面上粼粼的波光折射出船只倒影，海豚在四周翻腾激起的浪花打在你脸上、悠悠的海风带起一丝乱发、身边响起悠扬的小提琴声，更能烘托航海之旅的温馨。游戏中，一个对生活充满理想的热血青年，怀着对大海的憧憬和敬畏，立志在自己的航海生涯中写下光辉的一笔。探索未知的神秘世界，寻找失落的古大陆、体验惊心动魄的海上航行，这是一种精神，一种对未知世界探索、求知欲望的体现。航海家们，从来没有因为遇到风浪而惧怕，从不因为大海的宽广而退缩，迎难而上才是真正的勇者。

除了对海洋的刻画外，每一处细节都能表现出《航海世纪》的精雕细琢。置身于大自然的怀抱，阳光从茂盛的树叶夹缝中照射在新绿的草地上，微风吹过，激起一阵碧浪，身边响起丁冬的泉水欢快跳跃声，嗡嗡的蜜蜂围绕着花儿忙碌着，你走过草地时草在脚间分开，微微颤动着，脚下传出沙沙的泥土飞扬声，阵阵的泥土清香扑鼻而来，多么美好的丛林景色！





更值得一提的是，那些中世纪风格的各地建筑、奇异的民族服饰、异域的歌声绝对能让你产生共鸣！感受截然不同的异域风情，体验不一样的异国情趣，15世纪的异国风景将一一展现在你眼前。《航海世纪》的开发人员邀请了多位历史学专家，翻阅了大量的历史文献资料，重现了被战火摧毁的古贝鲁特城，带你进入传说中被神秘咒语诅咒过的金字塔，欣赏古埃及令人咂舌的建筑艺术及墓室壁画，在幽暗深长迷宫里寻找未知的宝藏。





《航海世纪》除了给玩家带来视觉上的冲击外，更没有忽略音乐和音效在游戏中的重要地位。《航海世纪》拥有专业的音效音乐制作小组为游戏中的各个场景谱写了令人陶醉的背景音乐。航海除了有安逸、温馨一面外，更有她不可预测的危险一面：随时可能降临的风暴、海底的暗礁、让人闻之色变的飓风以及神出鬼没的海盗。与海盗的激战伴随着紧张的背景音乐：双方战舰的炮击声、炮口隆隆的低吼声、兵刃相交碰撞声、船员的嘶喊声、从头顶飞过的炮弹声、溅起的水声，让你身临其境感受到战斗的激烈与残酷。视觉、听觉上的各种刺激，绝不会比一场电影海战场面逊色，当激昂的、振奋人心的胜利之歌响起时，你是否已经心潮澎湃？

在神秘的金字塔内部，微弱的火光照亮昏暗的墙壁，古老壁画蕴涵的意味是很值得你去细细体会的。寂静无声的房间、轻柔的脚步伴随着诡异的鼓点，就像来自你的心跳，探索神秘金字塔内部的刺激感觉一定能激起你在未知而神秘的《航海世纪》中探险的欲望。

作为一个航海迷，经过3年的期待后，《航海世纪》即将内测的消息已在玩家中广为流传，这是一个振奋人心的消息。一千一百多个日夜的等待后，航海的梦想已经不再遥远。在各个《航海世纪》论坛上，已经有不少玩家耐不住寂寞，蠢蠢欲动，其中有些玩家为了等待竟然整整泡了两年论坛，各个工会如雨后春笋般冒了出来。大家在一起谈论着、期待着，相互交流对游戏的一些想法，给予蜗牛电子许多宝贵的建议。航海迷们通过论坛相互鼓励、相互学习，并约定，在游戏中创造自己的辉煌！

2004的春天，《航海世纪》与你有个约会！www.snailgame.net



mall.cgame.cn

漫游周边产品 尽在中游漫游商城

MALL.CGAME.CN

漫游商城

详情请见：www.cgame.cn

耳机系列

产品	价格
耳塞机1241	38元
耳塞机1233	58元
耳塞机1185	65元
耳塞机HH22	78元
耳塞机EH21	75元
颈式耳机EH61	78元
耳塞机EH20	88元
头戴式LH15	51元
头戴式CH13	75元
头戴式CH19	88元
耳塞式HH20	108元
颈戴式NH26	128元
耳机CH67	148元
耳机CH72	220元
耳机HF80	320元
头戴MH15	85元
单边头戴 MH56	108元
头戴MH68	128元
单边头戴 MHE3	151元

耳机手柄系列

产品	型号	价格
头戴MH68		170元
调频收音耳机	RH30	210元
高频无线	1210	535元
高级颈带式耳麦	MH36	166元
高级数码耳麦	MH77	298元
高级数码耳麦	1219K	258元
耳塞机	EH31	98元
耳塞机	EH41	84元
耳挂式式耳机	HH41	175元
耳挂式耳机	HH51	179元
颈带式耳机	NH27	149元
分体式设计数码相机	DC20	350元
大手决战双雄		28元
大手小旋风		28元
大手2+2		38元
大手黑旋风		45元
大手300A		45元
大手双打王		65元
QQ鼠标垫		5元

游戏软件

产品	价格
网星飓风套卡	96元
爱要久久包	999元
决战圣药卡	188元
魔力－十二勇士	78元
复活－秦殇前传豪华版	129元
力量发财包	35元
大家说英语MP3	10元
空中英语教室MP3	10元
手谈II	48元
盟军敢死队3 金属珍藏版	99元
盟军敢死队3 标准版	69元
笑傲江湖2－五岳剑派	35元
反恐精英1.05普及版	38元
星际争霸1.09B版	48元
幽灵行动黄金版	69元
青蛇－法海恩仇录	49元
剑灵2－幻域封魔	48元
重返狼穴II－血战太平洋	49元
联众江湖纪念礼包	368元

游戏系列

产品	价格
雷曼3	69元
秋之回忆2 中文版	69元
007夜火	68元
天河传说	48元
梦幻海洋岛	39元
鬼武者简体中文版	69元
盛大超级用户服务包	188元
无冬之夜简体中文版	79元
街霸VS拳皇	18元
突袭II	58元
罗刹中文版	25元
金刚战神	28元
三国赵云传	28元
星尘物语简体中文版	69元
破天情人套卡	99元
流星蝴蝶剑网吧包	350元
模拟城市4 新世界中文版	68元
月影传说－剑侠情缘外传	25元
梦幻西游官方授权攻略	29元

请从当地邮局汇款邮购，每套需加5元的回邮费（礼包20元／套） 北京市内可送货上门（加收速递费）

全部玩偶和模型均为正版商品，具有很高的收藏价值。查看更多商品请登录http://mall.cgame.cn

邮购地址：北京市海淀区苏洲街邮局89－045信箱 收款人：邮购中心 邮编：100089 E-mail：mall@cgame.cn

联系电话：010－82634107 晶合软商网：www.jhpop.com 中游网：www.cgame.cn

广告索引

生存 OUTPOST

体验攻城拔寨，全面把握战争局势









《生存》作为新一代网游新锐，以其独特的开发理念，结合最新潮流类型，营造了一个接近真实的虚拟数字化战场。RPG与FPS的完美结合已经让《生存》站在了这个潮流的前端，领导踌躇不前的FPS类网络游戏，带来了崭新的希望。

《生存》的3D画面拥有与众不同的味道，它不像《奇迹》的华美，《传奇》的简约，而完全属于细腻柔和的类型，运用其特有的方式体现了一个战火纷飞的场面，细腻是为了体现装备的更换，而柔和则完全出于射击类网络游戏视觉上的全面考虑。所以在体验了多款网络游戏品质不一的画面表现后，《生存》的独特画面一定能给您带来更多的惊喜。无论是军装的刻画还是手中武器的外形，无论是敌人四处隐秘的行踪，还是城市中轰鸣且到处巡逻的坦克……《生存》的画面表现力都如同其开创的全新游戏形式一样，具有某种堪为网络游戏发展作出"贡献"的优异表现。

《生存》讲的是未来世界里FRON，ANCA，还有KOEK三大阵营为了抢夺资源而引起了虚拟世界的战争，玩家可以从三个阵营中选取自己所喜欢的阵营，虚拟欧洲联盟"FRON"以经济实力著称，虚拟亚非联盟"KOEN"在人口上有着绝对的优势，而虚拟美洲联盟"ANCA"则有着最高尖端的科技和武器。

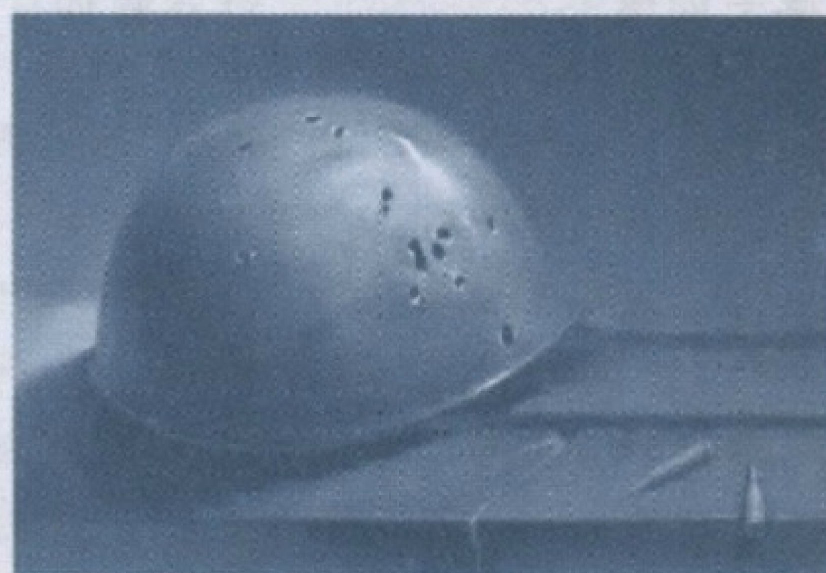


《生存》通过属于RPG特有等级形式的技能树系统，实现了这种颇具现代战争气息的兵种特色选择，《生存》设有"射击""狙击""重武器""炮击"等等多项技能，不断的成长后获得的升级点数可以令这些技能日益精进……技能的成长意味着可以使用更高等级武器，且具备了各兵种不同的发展方向。

最让人津津乐道的不是其画面的细腻柔和，不是引人入胜的故事背景，也不是RPG特有的技能树系统，而是《生存》具有像真实战争一样的攻城占领系统，所谓攻城占领战，即是三个联盟在交战场上进行攻占敌对联盟基地的战争。目前的交战场都可以让战士们进行攻守占领战。

进入交战场，战士们拥有一定等级后即可进行PK或者占领模式。玩家想前往交战场，可以先点选各联盟司令部的输送军官，就会出现交战场地的选择列表，列表上除了有各交战场地的名称与进入的等级限制外，还会显示出目前交战场上的各联盟人数比例，选好合适的等级场地，就可以前往战场浴血撕杀了。

当然，占领系统也是有相应的规则来控制这场战争的胜负，刚进入交战场时，战士会出现在所属联盟的基地内，这时你可以集结同一联盟的战友一起向敌对联盟的基地进行攻击，敌对联盟的基地会有NPC警卫及敌对联盟的战士反抗，当攻击方进入敌对联盟的基地后，只要站在敌对联盟的标志塔旁约5秒，系统将会宣布占领胜利，成功占领敌对联盟基地后，被攻占的联盟战士，死亡后将被遣送回联盟司令部，并有一段时间无法重返被占领的交战地域，攻占成功的联盟可在被占领敌对联盟基地标志旁得到战利品，两个小时后，占领模式就会重新被开放，战士们又可以再一次向敌人的阵地发起攻击。



城池被攻占即显示出敌我实力的悬殊，为了自己的家园与领土完整，战士们拿起手中的枪战斗吧……



2004 福 三月大

3月大

惊喜不断的EA游戏，现在就去收入囊中！

甲申年三月大 March

游戏月 春Fun



《荣誉勋章：奇袭先锋（中文版资料盘）》
*建议售价RMB50（3月下旬上市）
*需要已安装《荣誉勋章：联合袭击（中文版）》

战斗篇：
作为《荣誉勋章：联合袭击》的资料盘，《奇袭先锋》和《突破防线》分别着重于欧洲中部和北部非洲的战斗场景。游戏中的每一件制服和每一项武器都是可以经得起玩家们仔细推敲核实的。多种联机模式，更是让你与队友共同分享协同作战的点点滴滴。



《荣誉勋章：突破防线（中文版资料盘）》
*建议售价RMB50（已上市）
*需要已安装《荣誉勋章：联合袭击（中文版）》



《模拟人生:家有宠物（中文版资料盘）》
*建议售价RMB55（3月下旬上市）
*需要已安装《模拟人生（中文版）》

模拟经营篇：
《家有宠物》让你的模拟市民充分享受宠物所带来的轻松与快乐。

《高峰时刻》作为《模拟城市新世界》的资料盘，为那些拥有无尽智慧的玩家打开一道通往市长的创意之旅。



《模拟城市新世界:高峰时刻（中文版资料盘）》
*建议售价RMB50（已上市）
*需要已安装《模拟城市新世界（中文版）》



《公元1503（中文版）》
*建议售价RMB68（3月下旬上市）

即时战略篇：
《公元1503》带您重返新世界（文艺复兴），迎接开始前的黎明，在充满着无限冒险和机遇的欧洲大陆上历险，去实现一切梦想。

精选游戏：《公元1503》《高峰时刻》《家有宠物》《突破防线》《奇袭先锋》

宜

训心 增谋 筹未 积人
练智 进略 划来 极生

游戏方位：高品质 优画面 强音效 超动感 尽娱乐




美国艺电有限公司北京办事处
地址：北京市东三环北路2号南银大厦1812室（100027）
电话：010-64100888 传真：010-64108882 网址：www.ea.com.cn

总经销：中国图书进出口（集团）总公司
地址：北京市朝阳区工体东路16号（100020）
电话：010-65002896

未雨绸缪

对中国大陆网络游戏市场的一些想法

■北京 Alex.Leo

作者简介



Leo，男，1996年加入游戏业，参与组成“铁人工作室”，开发即时战略游戏《逐鹿中原》（未在中国大陆发行）。1999年加入北京尚洋，参与《烈火文明》的开发工作，后曾任职于亚联游戏。2001年离开游戏业。

对自己真正热爱的事物，离开得越久，反而愈加惦记。2003年末，笔者决定重返游戏业。由于笔者的公司主要作一些商业策划、企业诊疗方面的业务，对各行业的企业战略、市场营销等层面的研究较多，以局外人的角度，逐渐看清了中国游戏业目前存在的种种问题，于是在2003年开始动笔，历时3个月完成了这篇文章。

全文3万字，由于篇幅及内容的限制，刊登时做了删改。如有读者希望看到全文，请登录大软网站http://www.popsoft.com首页下载或与作者联系（Alex.Leo@263.net）。

本文中部分内容参考了叶展所著《游戏的设计与开发——梦开始的地方》一书，特此致谢。

笔者现已重返游戏业，目前供职于福州天晴数码。

从2000年开始，网络游戏开始在中国大陆形成市场，从初期的《笑傲江湖》、《万王之王》到中期的《金庸群侠传》、《石器时代》，直到现在以盛大公司的《传奇》领军的数百款网络游戏，网游市场从无到有，30多亿元人民币的市场规模成了世界上最有潜力的网络游戏市场。对“游戏产业”相对落后的中国大陆来说，这不能不说是一个奇迹。

但相对于13亿的人口总数和网游产业占GDP的比重而言，这个市场还远未饱和。从市场上的主流产品和各个公司的运营情况来看，这个市场也还远未成熟。相比全球游戏市场已达到了超过300亿美元的市场规模，中国大陆看似惊人的网络游戏市场其实是小得可怜的。

作为世界游戏产业的主流厂商，SONY和任天堂已相继正式进入中国大陆市场，相信微软的进入也是迟早的事情。面对国内网络游戏流行的现状，以及世界性的游戏网络化趋势，国外大厂一定会在网络游戏的研发和行销方面投下重注。届时，尚处于幼稚期的国内网络游戏业如何与这些巨头竞争呢？

而且，在中国网络游戏业欣欣向荣、迅猛发展局面的背后，存在着很多问题和缺陷，主要包括以下几个方面：

1.过于依赖国外产品的引进，忽略自我研发
2.产品类型单一、游戏品质不高
3.外挂、私服、线下交易
4.目标人群过于集中，市场分析不足
5.市场推广形式老套、费用高昂、效果不明显
6.渠道建设不力，费效比低、与营销脱节
7.市场潜力发掘不足，盈利手段单一

在竞争日趋白热化的今天，越来越多的企业加入到这个市场中，如果没有一定的核心竞争力，很难取胜。也许今天还日进斗金，明天就被其他公司超越。

什么是游戏业的核心竞争力？是市场？是销售？是渠道？是服务？都不是。游戏业的核心竞争力在于产品，在于游戏产品的品质。

和国外相比，重视技术而轻视策划、重视画面而轻视游戏性、重视成本而轻视品质，是国内游戏开发商的通病。国内的游戏公司应该积极借鉴国外的成功经验，重视人才，重视游戏品质，引入能充分发挥设计者创造力的开发模式，在游戏的设计阶段加大投入，创造自己的核心竞争力。

一、三大基石——游戏的设计、开发与管理模式

如何设计并开发出一款优秀的网络游戏？这个命题足够写一本50万字的书了。在这里，笔者仅就游戏设计的一些基础理论和游戏的开发管理模式进行一些简单的讨论。

1.游戏性

但是，什么样的产品才是优秀的有竞争力的产品呢？

在了解这个概念之前，首先，我们需要明确的是：什么样的游戏才是好的游戏？不同的人的回答不尽相同，但总有一点是统一的，那就是"好玩"的游戏就是好游戏。这个"好玩"代表了这款游戏对游戏者产生的价值，也就是游戏性。

我们来看看两款截然不同的游戏：《俄罗斯方块》和《最终幻想X》。一个是规则简单、画面简化到了极点、没有剧情的小品游戏，另一个是气势恢宏、世界观庞大复杂、剧情感人至深的超级大作。这两款游戏都能带给人很大的快乐，但前者靠的是简单的规则、带给人纯粹的游戏乐趣，后者靠的是优秀的画面、音乐、剧情等要素。这两款游戏哪款更具有游戏性呢？

判断"好玩"与否更多的是靠人主观上的判断，而量化的东西才是可以进行评估的。美国教授伊凡·康拉德曾给出这样一个公式：

$$A=R+U^n \times T$$

其中，A为游戏的整体价值，R是画面、音乐、剧情等附加价值，U是游戏的可玩性，即纯粹的游戏乐趣，n是经过分离的群众同感指数（对于一般的单机游戏来说，这个数字在1.5～2.5之间，多人游戏在2～3之间，网络多人游戏大多在3以上），T是平均游戏时间。这个公式有一套完整的算法和计量单位，论证过程涉及到一些高等数学知识（如定积分与平均值），限于篇幅就不在此详加论述了。

从公式中我们可以看到，游戏的可玩性（即纯粹的游戏乐趣）越高，附加价值就越不重要。

电子游戏从诞生到现在，已经过了20多年的发展。无论从画面的表现还是游戏的方式上，都产生了巨大的变化，出现了众多的游戏类型，经典名作层出不穷。但随着技术的进步，对游戏的本质的研究却迟滞不前，这样就造成了一种现象：部分最新的、花费巨额开发经费的游戏产品，反而不如十几年前、画面简陋的老游戏好玩。大部分游龄在10年以上的玩家都会抱怨现在的游戏越来越不好玩。这个事实充分证明了上面的公式，技术、画面并不等于一款游戏的价值，游戏性中起决定作用的不是画面、音乐、剧情等附加价值因素，而是游戏中最本质的乐趣。

将这个公式拿到网络游戏领域来看，《传奇》这款游戏曾遭到众多业内"专业人士"的批评。然而，这部没有什么"内涵"与附加价值的游戏为什么能吸引7000万玩家？以康拉德教授的公式来看，虽然《传奇》这款游戏的R分量很低，但它确实具备U分量上的某个分支，这是高价值游戏所必备的要素。同时，基于庞大的玩家数量，其n值很高，所以说，《传奇》这款游戏的"游戏性"是非常高的。

但为什么这样的游戏会遭到众多业内"专业人士"的批评，甚至会引起舆论的抵制呢？我们再来看另一个公式：

$$I=P^n-CT$$

其中$P=EH^2$。

在这两个公式中，I是相对价值。当I>0时，我们认为这款游戏值得尝试，当I<=0时，我们认为这款游戏不值得尝试。P是游戏所带来的单元有效经验（E）和直接快感（H），n是经过分离的群众同感指数，C是游戏让玩家损耗的价值（包括单元的和复元的，限于篇幅，这里的分析略过），T是平均游戏时间。同样，详细算法、论证和计量单位这里略过不谈。

这个公式表明，P值越大，一款游戏越值得人们尝试，其中，H则起到决定性的作用。而玩一款游戏需要花费金钱和时间越多，这款游戏的相对价值就会越小。

还是拿《传奇》举例，这款游戏的H值很高，所以初期玩家会很容易沉迷到游戏的世界中。但《传奇》的E值很低，玩家无法从游戏中得到任何对现实生活有益的东西。再加上C值和T值随着游戏的进行越来越高，游戏的相对价值也越来越低，直到小于零。它遭到众多批评和舆论的抵制，恐怕也就不足为奇了吧。

上面的两套公式是康拉德教授在1995年提出的，但在游戏业得到极大发展的今天，甚至未来，对业界依然会起着重要的指导作用。

2.游戏的设计与开发

游戏设计是指游戏设计师头脑中产生的有关游戏的最初粗浅的想法，在这些想法的物质化过程中，逐渐进行筛选细化和改进，到最后完成详细的设计文档的过程。游戏设计可看成游戏从一个虚无飘渺的状态到第一次固化的过程。

游戏的开发是指用设计文档，把游戏从纸上的状态最终转换为可执行的程序。这可看作是第二次固化。

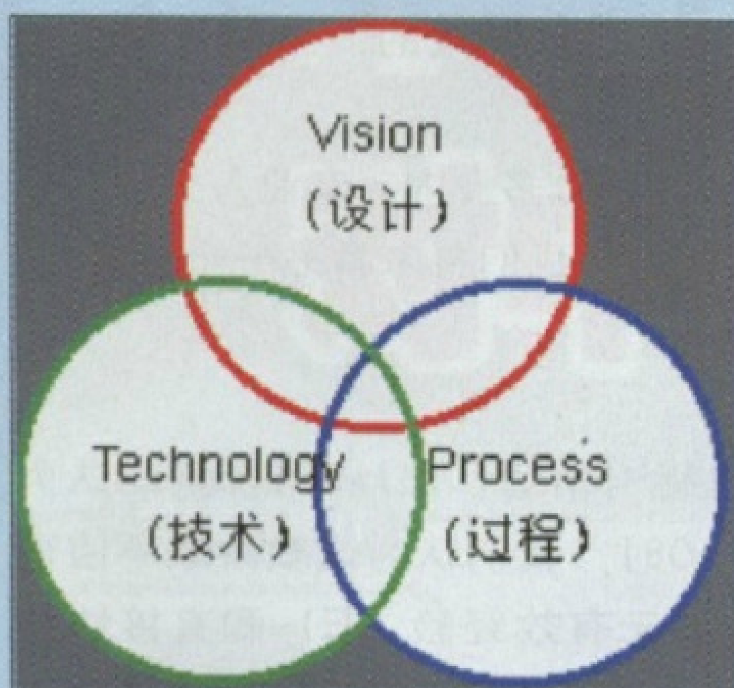
游戏设计实际上是一个决策的过程——对几种可能的设计方案进行取舍。设计过程同时又是一个思维游戏的过程，具有较高的自由度。而游戏开发是一个执行过程，只需根据蓝图来进行过程化生产，自由度较小，比较严谨。游戏开发也是一个技术过程，通过各种技术手段实现蓝图中的各项指标。

可以看到，游戏的设计过程就像企业的决策过程一样，对结果起着至关重要的作用。国内的游戏制作水平很低，很大程度上来自于对游戏设计过程的不重视。

在游戏的设计阶段，首先要考虑的是市场。必须要有

一套科学有效的方法来对一款游戏的设计和开发进行评估，最大限度确保产品能在未来的市场上取得成功、规避风险。

一个游戏的设计开发要成功，其基本的必要条件有3个。



第一个是Vision，这个词很难用中文解释，大体上的意思是对一个现在还未具体实现的事物的总体上的掌握、前瞻性的理解和策略性的考量。游戏的设计者需要将头脑中关于游戏的虚无飘渺的想法表达出来，并通过自己和其他人的工作，把这个东西物质化。在具体的执行过程中，必然会由于交流的原因或者技术的局限，使得想法和实际效果产生偏差。这需要游戏设计师必须有那种从总体上掌握的能力，知道什么要变通修改、什么要强调坚持、什么要进一步解释说明。同时，还应该考虑到策略性的问题，就是开发过程的大框架和协调问题。

第二个是技术。技术使Vision固化，成为可看得见摸得到的实体。技术并不局限于计算机编程技术，而是广义的指各种技术性手段。技术是Vision实现的最大保证，同时也是技术实现的最大障碍。技术的局限，使Vision中很多东西无法实现或被迫进行妥协。

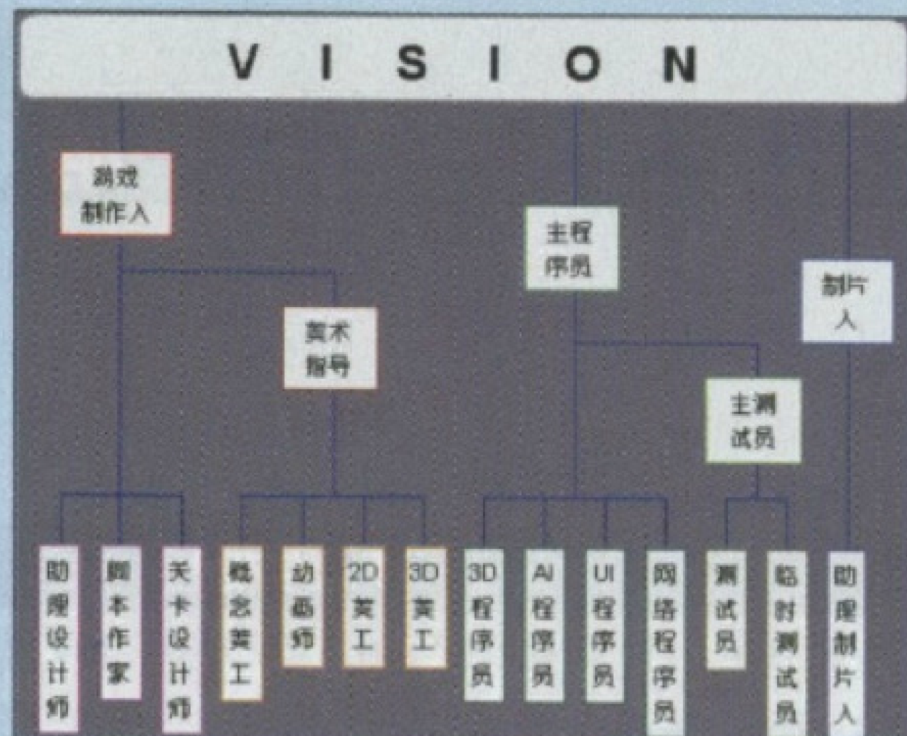
第三个是过程，即俗称的软件工程管理。游戏本身的最终产品形态是静态的，但制造产生这个产品的过程是动态的。静态产品的静态质量，要靠动态过程的动态质量保证。过程由很多关键复杂相互牵制的环节和部件组成，如果任意环节或者部件出了问题，都会对最终产品的质量产生影响。因此对这个动态过程，一定要规划和控制，以保证按部就班、按质按时完成工作。

要开发出一款成功的游戏，以上3个条件缺一不可。如果缺了Vision，做出来的游戏只是炫耀各种技术的演示而已；而缺了技术，Vision根本不可能实现；如果缺了过程，游戏质量可能不稳定、Bug无数、项目拖期、成本超过预算。这3个条件，是游戏的设计与开发的三大基石。

3.游戏的开发管理模式

日本的游戏开发水平可以说是全球一流的，比起美式游戏的硬派和以技术为主导，日本的游戏更擅长在有限的空间中进行细致的雕琢，细腻又不乏大气。固然日本有着20多年游戏开发的经验和众多优秀的人才，但“千里马易得、伯乐难求”，日本游戏业中以游戏制作人为核心的开发管理模式更值得我们借鉴。

下图表示的是国际游戏业经过多年发展，并借鉴了好莱坞电影业的经验，所制定出来的一种行之有效的项目组织结构，俗称“三巨头”机制。



右图中，距离Vision最近的是游戏制作人，大致相当于电影业中导演的位置。这是因为游戏一般是由游戏制作人主持设计的，是他们的梦想和冲动造成最初的Vision。他对于开发的游戏要有总体上的把握、前瞻性的理解和策略性的考量。游戏制作人必须有能听取各方意见，并冷静分析的能力，同时必须要有很好的平衡能力，可指导协调各组员，可与主程序员、制片人进行良好的合作。游戏制作人可以说是一款游戏开发团队的灵魂人物。

但这并不是说游戏制作人是对Vision的唯一贡献者。其他人，如美术指导和主程序员，也必然从其专业角度对Vision进行细化和调整。游戏制作人要指导关卡设计师和其他助理设计师的工作。他们的工作比较具体，比如关卡设计师主要负责关卡的搭建和物品的安置，而助理设计师可能要进行游戏规则细化、平衡性的微调和其他细致的工作。另外，美术指导是向游戏制作人报道和负责的，因为整个游戏世界的外观是由游戏制作人和美术指导共同完成的，游戏设计师提供设想，美术指导提供具体的解决方案。美术指导负责确立整个游戏统一的视觉风格，并编写视觉风格手册，指导、审核和评估其他美工的工作。

主程序员的地位仅次于游戏制作人，这是因为游戏制作人的设想和Vision必须得到主程序员技术方面的首肯。主程序员就像游戏制作人的技术顾问，是游戏制作人的左膀右臂，他的责任是把游戏制作人的设想从艺术角度转换到技术实现角度来评估。在此基础上，设计软件的系统机构，也就是一款游戏的主体框架结构，包括各模块的功能和相互间的关系。主程序员的另一项重要任务是和制片人合作，在技术层面共同处理软件工程的管理。主程序员手下为一般程序员，按专业进行划分。主程序员同时是其他程序员的导师，负责制定代码标准和接口规范，让所有程序员遵守，并监督、审核、评估其他程序员的工作。

另外，主程序员手下的另一支重要力量是测试人员。主测试员是向主程序员报道并负责的，因为受测试结果影响最大的是程序部分。大多数国内公司忽视测试员的工作，这样是绝对不妥的。测试员是游戏制作流程中最后一道把关的，对游戏的成败起关键性的作用。实际上，在国外的游戏制作公司里，主测试员都是既有很高学历又有很丰富经验的人。

制片人是除了游戏制作人和主程序员外对一个游戏项目最举足轻重的人。制片人分为内部制片人和外部制片人。内部制片人也被称为项目经理，主要在事务层面负责软件工程的过程监督和项目管理方法的管理和实施、对外

联络以及日常事务性工作，包括一切和游戏开发有关的琐事，比如后勤工作、人力资源管理、协调组员间的关系等。这样可将事务性工作与游戏设计开发分离，从而保证整个项目组的工作无后顾之忧。

外部制片人也被称作产品经理，主要代表运营商的利益，与游戏制作人进行产品与市场关系的评估，并根据评估结果提出改进意见，供游戏设计人参考。外部制片人还需要结合产品特点，与市场人员共同制订营销计划。外部制片人是将产品与市场紧密联系的重要角色。

制片人的工作主要侧重于软件开发的过程，游戏制作人和主程序员关注更多的是软件产品本身。

我们可以看到三巨头中的游戏制作人、主程序员和制片人所代表的分别是Vision、技术与过程，恰好是游戏的设计与开发的三大基石。

二、指点江山——中国需要什么样的网络游戏

目前的国内网络游戏业界中，在产品的研发方面加大投入已成了大家的共识。以科学的手段进行游戏的设计、开发和管理工作，有了充足的资金作为后盾，是基本可满足游戏产品的品质要求的。

但是，盲目地模仿别人，开发一个又一个的跟风之作是绝对不行的。当某种类型的产品充斥市场时，无论一个公司占有的市场份额有多大，都应该去积极地开辟新的市场。

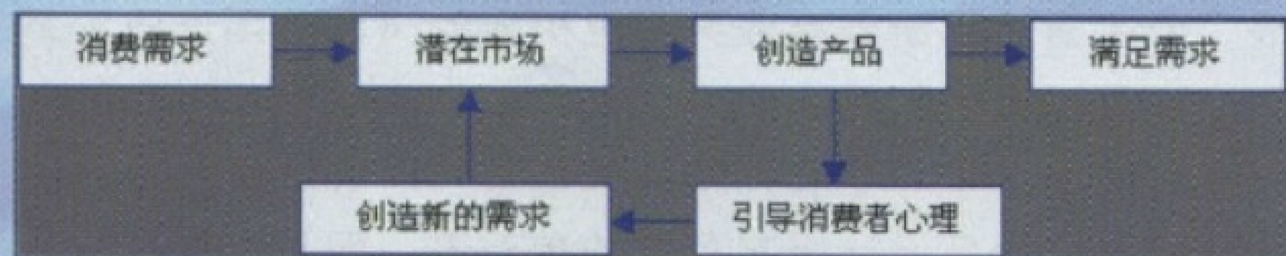
目前国内的游戏业还远远不够成熟，还有很大的市场潜力可挖掘。对比一水之隔的日本，游戏市场的规模远远超出国内，原因就在于丰富的游戏类型、多层次的消费心理需求、游戏厂商勇于开辟潜在市场的魄力和积极的创新精神。

而国内的游戏业则充斥着韩国的舶来品，打怪、练级、搜集物品、PK，一个个仿佛是一个模子刻出来的。一提到网络游戏的策划，几乎所有人都是先提出一堆职业、技能、装备、物品等的系统设定，而最关键的——"游戏玩什么？怎么玩？"却一句不提，似乎这种以打怪练级为主的游戏方式已是约定俗成的了。

很多热心玩家和业界人士都曾发表文章，讨论过国产游戏的现状和弱点，有说技术不行的，有说策划不行的，也有说开发管理不行的，各种观点都有。笔者认为，上述问题都是确实存在的，但都不是主要问题。只要遵循科学的手段进行工作，加上一段时间的累积经验和人才的培养，这些问题并不难解决。目前国内游戏产业最大的问题是整个产业的环境，包括政策法规、社会舆论、产业结构、商业模式、技术环境、人群消费心理，以及最重要的——产业价值链的生态平衡。

1.产业价值链的生态平衡

所谓"产业价值链的生态平衡"，指的是：



通过对消费者需求的分析，敏锐的察觉潜在的市场，并为消费者提供合适的产品，以满足消费者的需求，产生利润。同时，通过新的产品和市场营销手段来影响消费者，引导消费者的心理，创造新的消费需求，从而扩大市场规模，甚至开拓新的市场，形成一个良性的循环，使产业的价值链始终处于动态的平衡之中。

这是任何商业活动的通用模式。但是，仅仅这样做是无法持久的。任何一种消费需求都不是无限的，随着技术的进步和消费者心理的变迁，再大的市场都有可能瞬间烟消云散。面对不断变化的环境，聪明的人会改变自己来适应环境，并获得幸存；智慧的人会洞察事物的规律，以不变应万变；而先知的人，则会充分利用手中的资源来影响环境，为自己创造生存的空间，就像弈棋一样，每一步落子都在为下一步而准备。

国内的网络游戏业目前还仅仅是线性的价值链，并没有形成一个良性的循环。最为突出的表现就是游戏产品类型单一化，剧烈的竞争集中在一个狭小的市场空间内，几乎所有的厂商都想从中分一杯羹，而在创造新的需求方面进行的努力微乎其微。这样的竭泽而渔的做法是维持不了多久的。

2.中国特色的网络游戏

目前中国的网络游戏市场中，最为主流的产品是MMORPG类的，以《传奇》、《奇迹》等韩国产品为代表的游戏。此类游戏最大的特点就是打怪、练级、搜集稀有装备，以满足玩家的"虚荣心"为最大卖点。

对玩家而言，尤其是对很少接触游戏的Light User而言，这类游戏是具有极大刺激性的。除去电子游戏的一些共性（诸如置入感、探索和发现、控制和交互、智力活动等）之外，这类游戏还强化了3个方面的内容：竞争、收藏和情感交流。

竞争，就是玩家通过练级等手段使自己变强，然后与其他玩家PK，显示自己的强大、快意恩仇，很适合中国玩家的"武侠情结"。收藏，就是搜集稀有装备、物品等，收藏也是人类的天性之一。对中国玩家来说，除去珍稀物品带来竞争方面的优势外，这种显示自己收藏的"虚荣"也是很重要的。至于情感交流，则是网络游戏所特有的游戏要素，体现在PK、互助、好友、结婚、帮派、国战等方面，是一种社会化了的交互性。

这类游戏的商业价值非常高，确实能吸引相当数量的玩家，而且非常适合网络游戏的经营特点——尽可能提高玩家在线时间。这类游戏不仅为商家赚取了大量的利润，

更使政府部门认识到了网络游戏市场的极大潜力，为中国网络游戏市场的发展做出了相当大的贡献。

通过现象分析本质，此类型游戏的缺点也是显而易见的。

其一，玩法单调，游戏本身的乐趣即游戏性不高。很多玩家在尝试了一段时间后，对游戏的兴趣大大降低。游戏开发者为了长时间维持玩家的在线，引入了虚拟价值的概念（即等级、物品等），靠这些虚拟的概念来提升游戏的价值。而理想的游戏，应该是简单的操作中蕴含着无限的乐趣，像著名的《超级马里奥》，仅仅依靠"跳跃"这个简单的动作，就支撑起一个乐趣无穷的游戏世界。

其二，由虚拟价值引出的一系列社会问题，例如外挂和线下交易等。等级、稀有物品等虚拟价值的因素起源于传统RPG，其本质的乐趣来自苦苦锻炼，变得更强，从而获得成就感。因为这种行为中包含了玩家的劳动（游戏时间以及游戏花费），因此这些虚拟的ID、物品等便具有了价值。在单机游戏上，这种价值是不具有实际意义的，因为它不能流通。但在MMORPG这种社会化的体系中，这种价值便具有了真实的意义。有了追逐价值的存在，便会产生"原罪"，伴随而来的一系列社会问题和不良舆论会对产业自身造成很大的影响。

其三，当玩家从虚拟价值的诱惑中醒悟过来时，便会对网络产生由衷的厌恶。游戏本应是让人放松压力，获得娱乐的途径，是与现实世界完全脱节、互不影响的。但虚拟价值的社会化将游戏与现实的壁垒打破，造成玩家对网络游戏的投入程度远远大于单机游戏。但这样的投入除了娱乐外，并不能给玩家带来实际的收获。因此很多玩家在沉迷于网络游戏数年之后，终有一天会翻然醒悟，认识到付出许多时间与金钱获取的虚拟价值始终还是虚拟的，不再值得为之投入，从而对网络游戏敬而远之，乃至深恶痛绝。这就是所谓的"过犹不及"。目前还没有任何机构对这个问题进行过深入的调查，但可以肯定，这样的玩家不在少数。虽然中国人口众多，不断有新玩家加入网络游戏的行列，但如果有一天，大多数的玩家甚至所有的玩家都对以虚拟价值为主要诉求的网络游戏厌倦了，网络游戏业将会怎样？

综上所述，虽然MMORPG给中国网络游戏业带来了今天的繁荣，但同时也产生了很大的隐患。众多厂商在追逐利润的同时，并没有对整个产业的未来进行深入的研究；对消费者心理的研究也仅仅停留在消费动机这一层次上，没有对消费者心理与产业发展的互动关系上进行前瞻性的探索，更不要说引导消费心理、创造新的市场空间了。

3.引导消费心理，创造产业潮流

毕竟游戏是商业与艺术结合的行业，单单追求游戏的艺术性和可玩性是不够的，从商业的角度考虑，开发出更适应市场需要的产品，并积极地引导消费者心理和产业环境，才是最重要的。在目前中国网络游戏业的形势下，笔者认为，应该从以下4个方面着手进行。

首先，还是要开发新类型的游戏，尽可能地提升产品的可玩性，并使消费者接受这种追求纯粹游戏乐趣的理念。虽然根据多家市场调查机构的数据显示，喜欢"韩式"MMORPG的玩家数量最多，但对消费者来说，追逐更有价值的消费对象才是天性。而且，这种追逐是单向的，一旦消费者接纳了更有价值的消费对象，便很难回头了。因此，提升产品可玩性对提升产品的竞争力，打造竞争壁垒是极为有效的。

案例：这样的例子太多了，从上世纪80年代ACT、STG类游戏的流行，到90年代初文字类（RPG、SLG等）的兴起，再到现在复合了更多新元素的次时代ACT类游戏的回归，优胜劣汰是始终不变的规律。当某种类型的游戏发展迟滞不前或受到技术、游戏理论等方面的限制时，必然要被其他更为优秀的游戏类型所取代。

其次，要将虚拟价值等对产业发展有害的内容剔除出去。有了优越的游戏性为辅助，这个目标是很容易实现的。可以采取两种方式，一种是在游戏中尽量减少虚拟价值等不良内容的作用，使消费者放弃对这些要素的追逐；另一种则是强化规则，并从法律和经济的角度保证虚拟价值的安全性和可兑现性（这个方式笔者将在后文详细讨论）。这个手段的目的不仅在于可减少外挂、虚拟交易等社会问题，保障运营业务的正常发展，消除种种不良社会舆论，更能给整个产业的发展带来一股清新的风气。

案例：在美国流行的各种渲染极度暴力、犯罪的游戏不断引发严重案件的现象，已引起了美国议会及社会舆论的高度关注，例如"GTA"、"QUAKE"等。而中国对这类现象更为敏感，中国的游戏业刚刚从"电子海洛因"的阴影中走出来，对这样的问题更要谨慎对待。

第三，在市场定位方面，应该把更多的潜在用户考虑进来。这不仅需要在产品的设计开发方向上进行适当的调整，在市场营销层面更需要革新的营销手段。可参考SONY的"制造时尚"战略思想，将更酷、更简单、更漂亮的产品推广到很少玩游戏的时尚一族中，也可采取"亲情"攻势，将热闹、多人同乐、简单有趣的产品打入家庭中，再或者以"美男计"、"爱情游戏"、"可爱角色"等手段诱惑女性消费者的加入等。在抢先进入没有竞争压力市场的同时，更能加大游戏产业的社会影响力，为产业的良性发展打下坚实的基础。

案例：PS2上的《最终幻想》、《王国之心》、《鬼泣》等游戏是典型的"时尚游戏"，而任天堂的《任天堂全明星大乱斗》、《马里奥赛车》等是"家庭游戏"的代表。女生喜欢的游戏有俊男角色极多的《真三国无双》系列、《网球王子》等，也有《心跳回忆——Girl Side》、《遥远的时空中》等恋爱游戏，还有《口袋妖怪》、《随身玩伴》等角色设计极其可爱的游戏等。而与之对应的各种营销策略也层出不穷。

第四，在优良的游戏性的保证下，与玩家和媒体展开更加积极有效的沟通和互动。一个优秀的游戏产品应该是具有相当深度、可让玩家反复研究的。像国际上很常见的

各种游戏大赛、玩家沙龙、精彩演示、高手纪录等，各种游戏高手层出不穷。不同于MMORPG类游戏中常见的比武、赠送各种虚拟价值等活动，真正的高手不是靠虚拟的等级、装备包装的，而完全凭个人的技巧和对游戏的理解形成了实实在在的实力。这样的玩家是让人尊敬的，而由此形成的对“英雄”的崇拜和对游戏作品的崇拜现象更可为产业的Fans化、流行化、周边化，以及和媒体的良好共振效应起到至关重要的作用。此外，从这些“高手”中也很容易挖掘出对游戏有着天生感悟的优秀人才。

案例：SEGA的《VR战士》，由于其博大精深的游戏系统、严谨的招式判定和对武术的真实理解，成了3D格斗游戏中的巅峰之作。在日本，《VR战士》系列不仅有着数量庞大的Fans群体，玩家之间的研究、交流、切磋也很多，很多玩家都把该游戏当成了一种“求道”的历程（在中国，没有官方组织的情况下，也有为数不少的玩家自发组织很多非官方的专业化比赛、玩家沙龙等活动）。再加上媒体的深度关注，以及一年一度、数万人报名参加的全日本格斗游戏大赛“斗剧”等活动，VR战士已形成了一种社会现象。由此而衍生的手办模型、游戏控制器、各种书籍、录像等各种周边商业创造的利润极高。很多对该游戏有着深刻理解的高手玩家更是加入了该开发公司，成为研发小组中的中坚人物。该游戏系列是已将利润最大化、社会效应最大化了的，并且形成了“玩家——开发商——媒体”多层次互动、共振的一个绝佳的良性循环模式。该模式是“产业价值链的生态平衡”的绝佳范例，也是中国游戏业应该追求的最终目标。

三、海阔天空——网络游戏的真正价值

目前国内网络游戏运营商的盈利模式非常单一，仅仅依靠“点卡”的销售，从玩家手中直接获取利润。庞大的用户数量的确可以带来可观的利润，但是，这么好的资源如果不充分利用的话，不是浪费了吗？每年由网络游戏带来的所有周边产业的利润中，销售点卡的利润只占了很小一部分。网络游戏除了以娱乐服务换取利润外，是否还存在其他的盈利途径呢？

1.玩家行为分析与虚拟价值

为了看清网络游戏的真正价值，我们首先来分析一下网络游戏的消费者——“玩家”们的行为模式吧。

在经典经济学的理论中，消费者的行为模式是理性化的，即以最小的花销来享受尽可能多的价值。但在网络游戏这个领域，“玩家”们的行为模式却似乎完全背离了这个理论。

以目前网络游戏那极其有限的可玩性，却能吸引众多的玩家日复一日地重复着打怪、练级、寻宝等枯燥的活动，还需要玩家投入大量的时间和金钱——他们从中得到了什么呢？

显然不同于单机游戏中玩家们所追求的“游戏”的快乐，网络游戏是社会化的，在网络游戏这个虚拟的社会中，玩家们的需求和他们在现实中的需求并没有什么根本的不同，都是遵循着马斯洛的需要层次论：生理需要——安全需要——归属和爱的需要——尊重需要——自我实现这5个层次而依次追求的。

体现在网络游戏构建的虚拟社会中，这些需要便形成了不断购买点卡、打怪练级、搜集稀有装备、线下交易、追求“天下无敌”、追MM等形形色色的行为。尽管这个社会是虚拟出来的，但在这个社会中的人却是真实的。因此，当玩家被这个社会深深地吸引住时，便会采用各种方式来满足自己的各种需求：不断购买点卡、用外挂来作弊、线下交易等。

但这个社会毕竟还是虚拟的，在这个社会所得到的一切都不过是数据。尽管玩家们为了获取这些数据付出了时间与金钱，也就相当于人类的无差别劳动，但这些价值始终是无用的，甚至会对现实生活产生很大的影响。这些“虚拟价值”对玩家而言有着莫大的吸引力，但又不容于现实社会，特别是在中国这样普遍注重现实需求的人群心理环境下，“网络游戏”被称为“电子海洛因”也还是有一定道理的。

虽然“虚拟价值”对玩家而言有着莫大的吸引力，但要想直接从“虚拟价值”中获取利润显然是不现实的，因为这样的行为无法为社会公德所接受。目前已有部分运营商开始采取将“虚拟价值”定价出售的现象，尽管定价很低，但这种行为依然是和社会舆论以及政府态度相抵触的。如果这种做法成为普遍现象或产生社会焦点的话，势必会影响到整个产业的发展。

“虚拟价值”是一把锋利的双刃剑，用得不当，可能会毁灭整个产业；但如果正确利用玩家对“虚拟价值”的追求心理，则会成为“网络游戏”最具优势的特点——任何单机游戏的游戏性或许都无法与之所带来的吸引力相比，因为玩家追逐“虚拟价值”的行为是社会性的，可以满足玩家更高层次的需求。

2.娱乐与广告

人类的天性是追求快乐的，而娱乐业，就是使人快乐的行业。网络游戏，或者说游戏，是一种融合了多种艺术手段的娱乐活动，其娱乐价值是毋庸置疑的。这也是现今游戏产业在全球快速发展，甚至超出了部分传统娱乐业（如电影业等）的原因之一。

现在的娱乐业已和广告业紧密地联系在了一起，越是娱乐价值高、人气旺盛的行业，就会有越多的广告业务和各种附加价值（例如“奥运会”）。作为朝阳产业的游戏业，在这方面的发展还仅仅是个开端，但随着游戏产业的

快速发展，广告业务将在游戏产业中占据越来越高的地位。尤其是网络游戏，因为高度的互动性、娱乐性和社会性，在广告业务的开展上具有无尽的潜力。

但是，目前单纯的抄袭这种网站广告的模式是不行的。

首先，目前网络广告还没有形成一个成熟的商业模式。像Sina、Sohu、网易等广告业务做得比较成功的门户网站，也仅仅是有限的部分广告位能卖出价钱，其他不具备位置优势的广告位，几乎都是赠送出去的。更重要的是，在中国网民总数仅占全部人口1/20的前提下，网络广告根本无法和平面媒体以及电视广告竞争。这个市场太小了，远远不及网络游戏销售点卡的利润大。

其次，单纯的网络广告是无法引起客户兴趣的，毕竟客户追求的是广告能给他们带来多少实际的效果，而不是单纯的访问量、浏览量数据。传统纸媒体以及电视广告能获得客户的认可，是因为它的覆盖面广，针对明确的消费群体，能带来实际的利润。而网络广告仅仅将浏览量这个概念生搬过来，针对消费群体不明确，完全没有考虑到客户的真实需求。文字链接、图片、Flash动画等广告形式也没有充分发挥互联网的优势。

再次，在游戏界面中插入广告这种模仿传统网络广告的形式，根本不适用于网络游戏。网络游戏并不是媒体，没有人会在娱乐时分心去看与游戏本身一点关联都没有的广告。而专业化的广告最起码的要求就是引起观众的兴趣，而不是强加给观众，引起他们的反感。

知己知彼，方能百战不殆。网络游戏如果想要在这个市场上有所作为，就必须要清楚地了解自身的特点和客户的需求。

传统的广告载体主要包括平面媒体、电视媒体、广播电台、露天广告（灯箱、楼宇、车身、车站等）等，其媒体形式单一，信息的承载量与观众的接受量很低。广告业中非常强调的“创意”，说穿了不过就是如何充分利用有限的信息承载量，最大限度地将有价值的信息传递给观众，并使观众留下深刻印象的雕虫小技而已。

而游戏天生就是多媒体的，信息的承载量近乎无限。而且游戏的进行方式需要玩家全神贯注，游戏中的广告展露给玩家们的送达率、频率和影响更是传统广告载体远远不及的。同时，如果将游戏流程、虚拟价值与广告内容有机地融合起来，将起到传统广告百倍以上的效果，甚至会达到“洗脑”的程度。介绍信息、诱导购买、提醒使用……几乎所有类型的广告目标都可在网络游戏这一平台上实现。

目前国内广告业的市场已达到数千亿元的规模，作为未来娱乐业主体的网络游戏，不能不重视这个市场。广告业务不仅能为网络游戏开辟新的盈利空间，更是对网络游戏产业结构的重要补充。

3.虚拟的价值

不将“虚拟价值”直接对玩家销售，是为了回避社会公德的约束。但“虚拟价值”对玩家的极高诱惑力，是蕴含着巨大的潜在价值的。除了提供给玩家社会化的娱乐价值之外，还可利用这种引力，来为其他行业的合作伙伴服务。

首先，利用玩家对“虚拟价值”的追求，可为各种促销活动提供巨大的动力。

目前的大多数促销活动都是单纯的“抽奖”、“赠品”、“让利”模式，这样的促销活动毫无新意，对消费者的诱惑力极低，在激烈的竞争下，已沦为了“价格战”的层次。如果将“虚拟价值”与商品捆绑，这种无成本的促销手段无论对企业还是对玩家而言都具有相当的诱惑。

同时，网络游戏的互动性、社会性和娱乐性可支持各种形式的活动方案。利用虚拟社会的“价值流通体系”，可将随单个商品附赠的“虚拟价值”汇总，成为一个价值较高的“大奖”，以实物或现金的形式返还给玩家。具体来说就是：将每个商品中捆绑的“虚拟价值”定价，并从合作伙伴手中以销售提成的形式获取一定金额的款项。当这些虚拟价值通过游戏中的流通、组合等手段变成珍稀的昂贵的“虚拟价值”，玩家可以用它换取奖品。购买商品越多、玩得越多，得到的奖品就越多。

这是一个“多赢”的模式，合作伙伴可以很低的成本在数量巨大的玩家群体中展开有效的促销活动，玩家在享受游戏乐趣的同时还能得到奖品，而运营商不仅增加了大量的玩家在线时间，与知名企业的合作更能扩大游戏的影响力，借助促销活动的展开来扩大消费群体，而从“虚拟价值”在流通中的损耗里还能获取可观的利润。

其次，可将游戏中出现的各种人物、物品、敌人、吉祥物等形象作为赠品，与其他行业的合作伙伴的商品捆绑销售。

很多针对青少年的商品，如小食品、快餐、洗化用品、杂志媒体等都会附赠一些玩具、卡片等以吸引消费者购买。但很少有像游戏人物等对游戏玩家这一巨大群体有相当影响力的赠品。运营商可将自己手中拥有的这些形象的使用权出售给有需要的合作伙伴，来充分利用这些形象的价值，获取利润，并借助合作扩大自身的影响力。

这个模式可以和上面的促销活动很好地结合起来。

第三，利用游戏中的各种资源，可与短信平台提供商合作，开辟增值业务。

“拇指经济”的奥秘就在于很低的消费价格乘以天文数字的消费者。网络游戏的玩家群体就是这样的消费者。利用游戏对玩家的吸引力，完全可以设计出很多的游戏方式，“诱使”玩家进行短信消费。

例如：在游戏中提出问题，让玩家以短信形式回答，并给予虚拟价值的奖励；将游戏中的各种隐藏要素、任务提示等信息以短信的形式发送给玩家；设立传呼功能，让在线玩家可呼叫离线的玩家等。

诸如此类，设计出一系列可方便玩家、提升游戏乐趣的方法，并以低廉的价格让玩家使用，乘以庞大的玩家数量，就是极高的利润。

同时，短信也可应用到前面的活动中，例如：通过短

信输入序列号，来激活玩家购买的商品中附赠的"虚拟价值"，短信"虚拟拍卖"，短信确认兑奖等。

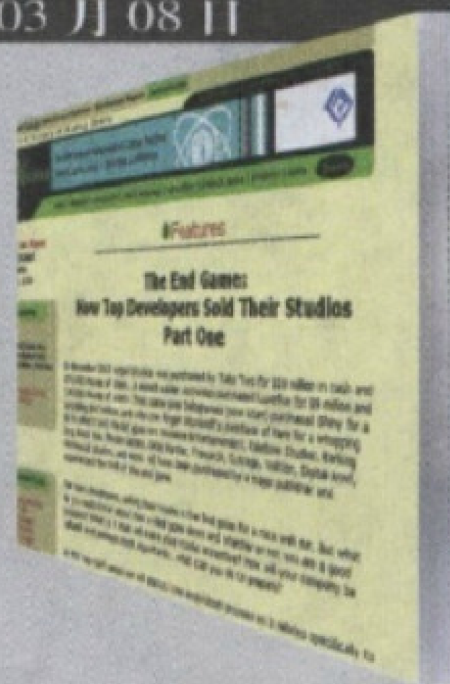
通过上述的种种手段，可将"虚拟价值"有效地利用起来，不仅回避了道德风险，还能达到共同发展的"多赢"局面。

同时，横跨多个行业的合作模式必然产生很大的社会影响，提升网络游戏的社会地位，显著改善网络游戏的生存环境。充分发挥了网络游戏优势的业务模式可以很好地增强网络游戏的竞争壁垒，抗衡国际优秀家用游戏产品的竞争压力。而借助其他行业合作伙伴的广告、渠道、促销活动的支持，可吸收更多的新玩家加入。最终，上述种种优点的相乘效应将导致网络游戏产业的生态系统更加完善和优化。

Gamasutra

2004年03月08日

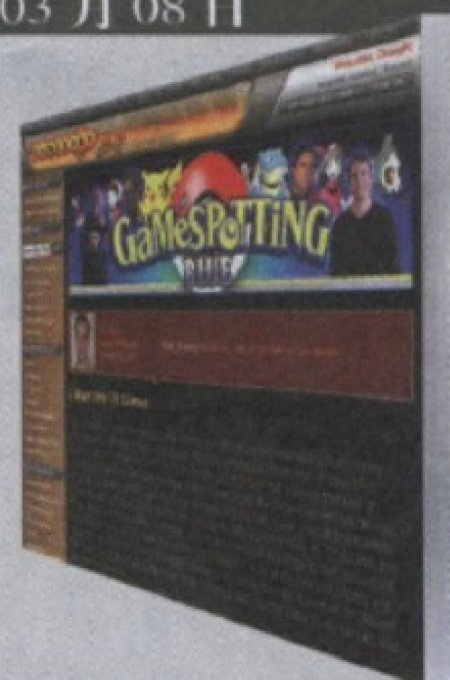
2002年11月天使工作室被Take Two以2800万美元的现金及235 000股股票收购。在此一个月之前，Activision以900万美元的现金及11万股股票收购了Luxoflux。同年Infogrames（现雅达利）拿出4700万美元买下了Shiny公司。而谁又能忘记微软甩出3.75亿美元把Rare公司吞了下去呢？这个清单还可往下开列：Massive娱乐、彩虹工作室、吠狗、黑盒子、Shaba游戏、灰物质、Treyarch、狂热、Volition、数码铁砧、西林工作室，等等。所有这些公司都体验过被大型发行商收买的经历，品尝了终结品牌的滋味。对许多开发商来说，以一个好价钱把自己卖出去是最后也是最好的办法。但你怎么能真正了解，一场交易对你有利，或者价格是否公道呢？如何才能让你的工作室看起来炙手可热？你的公司怎么才能值大价钱？也许更重要的是，你该做怎样的准备？在这篇文章里，我们将探讨一下收购和游戏业密不可分的关系。我们将对收购方和被收购方进行访问，对那些独立游戏开发商以及他们的买家是如何办手续的进行深入研究。



GameSpot

2004年03月08日

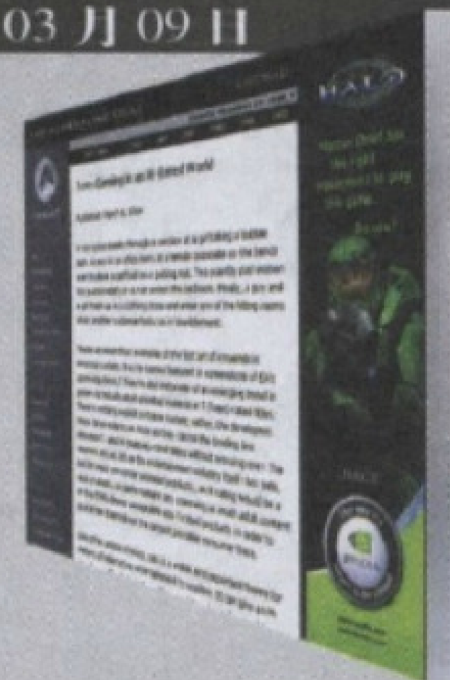
几个月前的深夜，我正在电视上浏览无聊的信息和家庭购物中心时，发现了一样怪异的东西。它是一个可直接插在电视上，就能玩数百个超级任天堂游戏的任天堂64手柄。这玩意就好像那种你在跳蚤市场上看到，却不敢花钱买下来的古怪货色。当然，这件奇妙的装置完全没有得到授权，贩卖也是不合法的，而且很可能在插上电的下一秒就能把你的屋子烧个精光。我收藏电子游戏那么多年，目睹过无数疯狂的理念，但却从没在国家电视台上看到过这样的事情。事实上我差点就动心买了下来，但还是很快恢复了理智，决定上床睡觉。类似的产品总能吸引我。对菜鸟而言，制造这些东西的人绝对是再造工程的高手，他们能把现有的任何机器改造成完全不同的样子，把任意多的游戏塞到里面去。也许外观寒碜，而且还不合法，但这些东西确实做到了最优化。我总是被它们的简约风格所迷倒——你插上电视，就行了。我很清楚一个对电子游戏知之甚少的人，是绝对不可能了解其中奥妙所在的。



The Adrenaline Vault

2004年03月09日

男孩透过窗户窥视洗泡泡浴的女孩；男人在办公室里偷看弯下腰的女同事；两个衣衫简略的女人在卧室里激情热吻，恰巧被男人撞见；最后，男孩和女孩在衣帽间勾搭在了一起，空留屋外的顾客一脸尴尬。这就是对美国社会的旁敲侧击，它们出现在EA即将推出的《模拟人生2》中。它们同时也作为一种流行趋势出现在所有标注为T级（未成年）的游戏中。原因很简单，它自行业初期就存在了：性。对大部分用户导向的产品而言，死亡也是个不错的卖点。所以游戏制作者们拼命在ESRB允许的范围内，把尽可能多的成人级内容朝T级产品里塞，以保证他们拥有尽可能大的用户群。和其他媒介表现一样，性是交互娱乐最为重要和易于开发的主题。它能让诸如《毁灭公爵3D》这样的M级游戏打擦边球，增加气氛；也能让布卡公司的《湾岸》以施受虐式的隐喻变得热销。和性相关的事情不应该出现在未成年人触手可及的市场里，这是理所当然的。但在此之前，商业要先说话。



GamaSpy

2004年03月09日

产业内正在进行难以察觉的变化，毫无疑问美国艺电首当其冲。明眼人一眼就能看出来，EA大量收购下级开发商和购买授权的举措旨在扩大游戏品牌范围。以哈里·波特的小说和电影为例，除了顺应时鲜的电影推出相应的游戏外，EA还不忘用现有的资源创造更多的价值。比如说《哈里·波特——魁蒂奇世界杯》。这同时也推动了其他相关品牌的壮大，与其合作了14年的NFL如今靠《疯狂橄榄球》系列将大联盟朝另一个完全不同的方向发展了过去：《NFL街头橄榄球》。此外，EA还在靠不断做新交易来扩大市场。《时空分裂者》和《燃烧殆尽》分别从Eidos和Acclaim转手，说明游戏品牌正在集中化。嘿，这个行业的目标的确是游戏，但它本身却儿戏不得。当然，我们不指望EA有什么转变。有人会说，这是一个富者弥富的典型。从小型公司获得知识产权为自己增值，这样的行为最终将会导致其他的发行商审视如何才能在市场里做到生存的完全准备。你可看看诸如育碧这样的公司，作为一家长期的开发商，它每一步都走得小心翼翼。



虚卡市场看热 晶合不甘人后

■本刊记者 古留根尾·我我神


晶合公司总经理张友利

随着网络游戏的逐步发展，其点卡销售也成了行销过程中重要的一环。针对以往实卡的各种不便，诸多代理商开始转向虚卡销售。最近，晶合时代公司也推出了自己的虚拟销售系统，为此，我们采访了晶合时代公司的总经理张友利先生。

大众软件： 该平台针对的消费群有哪些？这种销售系统是否主要考虑到网吧的需求？

张友利： 晶合时代公司的E都虚拟销售系统于3月10日开始运营。该平台针对的消费群不仅有网游用户，而且包括数码产品用户，这些用户都可通过虚拟卡在E都进行消费。

晶合E都不仅考虑到网吧的需求，而且也考虑到了各地经销商的需要。晶合时代通过长期同各地、各级经销商的合作，获得了很多宝贵经验。E都将把这些经验和思想整合起来，在建设上会有当地的特色。

大众软件： 有些网络游戏运营商也有自己的“一卡通”系统，目前骏网甚至上马了一个规模非常庞大的“骏网加油站”平台，对此晶合时代怎么看？

张友利： 任何商业领域都会同时有几家公司进行竞争，这是市场经济必然的商业机制。骏网等在线销售系统为晶合E都带来了竞争，竞争会让E都做得更好。所以我们欢迎竞争者，适者生存的竞争氛围会使晶合时代更好地维护各级经销商的利益，使我们的在线销售平台更加完善。

大众软件： 采用这种销售系统的产品，对它们有什么要求？还是说只要和晶合时代有合作的产品，都可加入合作？对于实力不甚雄厚的产品和公司，晶合时代会采取一种什么样的态度？

张友利： 对于E都销售的产品，我们没有特殊的要求。只要能在平台上正常运营的产品，都可在E都上销售。除了游戏产品外，电话卡、网络卡等E都上都会销售，方便消费者一站采购齐备。对于实力不甚雄厚的产品，晶合时代会采取积极合作的态度。因为这些产品并不是在运营上有问题，而是在市场推广上不够完善。晶合时代可利用自身在渠道推广方面的优势来拉动这些产品的销售，使运营商和经销商互惠互利，达到双赢。

大众软件： 这种平台对实卡销售有什么影响？晶合时代未来将会把销售重点放在哪里？

张友利： 在线销售平台以虚拟卡方式进行销售，虚拟卡是对实卡销售的补充和完善。实卡在物流和销售方面会受到时间和地域上的限制，特别对于一些用户量不大的产品在推广上会有一些影响。在线销售平台可更快捷更便利地将产品传递给经销商和用户。晶合时代未来会把实卡销售和虚拟卡销售并重。线上线下销售是两种相辅相成的销售模式，晶合时代作为渠道商会把这两种销售模式都放在经营重点上的。P

国内新闻

来智冠网 读书送礼



最近智冠针对网络游戏《武侠online》（原《武侠世界online》）举办了一个活动。参与方法很简单，只要你进入www.soft-world.com.cn，再进入“阅读天地”这个板块，可以免费阅读《楚留香传奇》、《血连环》等多部武侠著作，阅读之后只要你能回答对连载页面前的题目，就有机会获得由《武侠online》游戏提供的奖励。详情请见官方网站。

《天之炼狱》全国首发

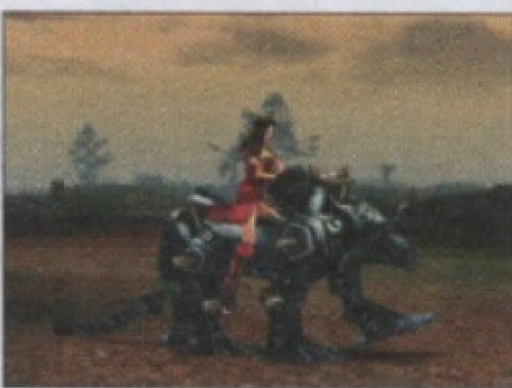
北京连邦软件销售连锁组织与天图科技于3月13日在全国10个省100个城市1000家连邦连锁专卖店面同步发行《天之炼狱》。两家公司不仅推出了《天之炼狱》首批正式版客户端新手包，还在北京、沈阳、郑州、西安、长沙、武汉、成都、重庆、上海、广州十个省市组织了大规模的《天之炼狱》外场首发活动，同时展开所有连邦专卖店面的《天之炼狱》店面推广，并在连邦网盟网吧里同时举办包机试玩活动。

电视剧版《仙剑奇侠传》推出人物定妆照


“林月如”的定妆照

由唐人影视公司投拍的《仙剑奇侠传》已于2004年开机。其中主要角色由上海戏剧学院的学生扮演。李逍遥由胡歌扮演，赵灵儿由刘亦菲扮演，林月如由安以轩扮演。拍摄地点在横店影视基地。

《神迹》游戏推出坐骑功能



由盛大网络主办的骑乘评选活动第一波已经正式结束。在第一波评选中，颇具中国传统神话色彩的九色鹿以60920票独占鳌头。任劳任怨的神迹GM，威武挺拔的机关兽分列二、三。他们与第四、第五名的藤妖、熊一同将作为骑乘新宠，列入《神迹》研发计划中。其中，熊、藤妖和机关兽更将作为第一批登场坐骑，已于近日登场。

《刀剑OL》深受知名游戏媒体编辑好评



近日，尚处在封闭测试阶段的国产神魔类武侠3D网络游戏《刀剑Online》针对游戏媒体编辑进行了小范围的账号发放。第一批体验《刀剑Online》的游戏媒体编辑在进行测试之后，对《刀剑Online》作出了不错的评价，认为《刀剑Online》不仅比较好的保持了单机版原有优点，而且在战斗模式中引入新颖的竞技理念，在探索网络游戏可玩性方面取得了一定突破，同时也为国产网络游戏自主研发作出了非常有益的尝试。

国外新闻

《野蛮人科南》将成为游戏



由TDK Mediactive发行，斯洛伐克Cauldron公司开发的第三人称冒险游戏《野蛮人科南》（CONAN）最近又放出了新的截图和DEMO。这款游戏是是根据魔幻作家Robert E. Howard的小说改编。长期以来，游戏和电影文化从这一系列小说中获得了相当多的灵感和实际利益。由阿诺德·史瓦辛格扮演的科南更是给人留下了深刻印象。这款游戏预计在本月份跨平台推出。

《神偷》续作即将推出



"神偷"系列的第3部作品《神偷——死亡阴影》将在近期对应PC及XBOX平台推出。该游戏采用DeusEx 2的3D引擎，利用新引擎的技术标准，使得前几代作品没有表现或表现不足的部分都得以充分表现，例如主角利用阴影和声音来决定行动的独特乐趣，将被更好地发挥出来。当然，相应的，它也要求玩家的电脑有更强劲的配置。

DOOM Ⅲ本月面市?





尽管业内普遍持怀疑态度，但是，DOOM Ⅲ还是被预言在4月15日面市。也有消息称，PC版预定在今年的第二季度上市，也就是4月到6月间，毕竟这款游戏拖得太久了。原定的Xbox版是早于PC版发售的，但现在发售日期似乎也延后了。

公告板

《科隆》声称内测帐号奇货可居

从4月初起，大型网游《科隆》开始进行内测帐号发送活动，其帐号紧俏，有些玩家更是在论坛求助希望获取帐号。而随后在一些网站中有人以50元的价格出售10个《科隆》内测帐号，而玩家中也出现了哄抬价格的情况，使得部分玩家对久游网产生了不满情绪。久游网在此提醒玩家，此行为决非是官方行为，是一部分心怀叵测的人想借机大发不义之财。久游网也劝告各位玩家不要轻易上当，久游网会尽量满足所有玩家的需求的。

占渠道销售鳌头 骏网推出"加油站"

■本刊记者 古留根尼·我我神

近日，基于网络游戏虚卡销售的行业状况，骏网提出了名为"骏网加油站"的平台理念。为此，大众软件对骏网集团的首席执行官吴洪彬、副总经理杨本好以及在线中心总经理陈枫进行了采访，希望能对这一新形态的平台有个初步的了解。

大众软件：能简单介绍一下"骏网加油站"是一个什么样的概念么?

骏网：我们在2002年7月就开始动手作这个计划，由于网络游戏的发展趋势非常好，它的前景被我们看好。骏网是从常规渠道发展起来的，因此在相关方面，我们比别人更具经验优势。整个平台系统一共分5块。第一个模块是加油站平台。这是一个营销管理平台，其主要末端是网吧，中游是经销商，上端是我们。传统上，是使用纯粹资金库存的办法进行利润赚取，而新平台可使用产品库存。我们将点卡虚化，通过网络来提供接口，谁到货谁负责。第二个模块是一卡通平台，这是用来解决行业低效率的平台。主要为二三流网游、低在线网游解决发售问题。我们将合作厂商的产品统一为"骏卡"，网络游戏付费通过使用卡中的"骏点"来实现。第三个模块是计费平台，支持新近网络游戏的计费，只要愿意使用的，都可使用该平台，成为行业标准。第四个为商务管理平台，包括一些我们自己开发的软件系统，它可在几分钟之内查到全国的产品库存和销售。第五个平台实质上是一个增值推广的队伍，除了具体的销售之外，推广、监测、调研、数据分析都在其职能范围内。

大众软件：那么，使用这种有整合产业标准功能的一卡通的好处在哪里?

骏网：实际上，我们的结构是B2B和B2C的。对我们来讲，它最大的改变就是资金流向的改变。假如要达到1万人在线，理论值是消耗8万张点卡，但中间有渠道沉淀系数，可能为了卖出8万张点卡，需要有30万的铺货。但使用了一卡通后可把所有的产品都集合起来，降低交易成本，资金周转的风险比较低。假如有10个营销商，那么就需要10张点卡。如今我们只需要一张卡，其缩减成本可想而知。

大众软件：是否要其他有实力的经销商对此做出反应?

骏网：在一个行业内，出现新的动作，肯定会有无数的人进行判断，假如值得就会跟进。骏网在渠道做了很多年，积累都是有目共睹的。我们整合起来的团队基本上都是在行业内有八九年经验的，因此我们并非从零开始。有这样的资源，别人要在很短的时间内追上我们，可能性是比较小的。有些地方平台有资金和实力上的局限；而一些大的平台，他们对传统渠道的认识并不是很深，根基可能不如骏网好。经过两年时间的整体规划，通过时机、市场等各种条件配合，我们现在将自己的角色定位为渠道管理者。

大众软件：代理商对这个计划的反响如何?

骏网：反响非常激烈。不久前就有390多家厂商在排队合作的必要手续上，以至于我们都无法处理。目前我们已和《侠客天下》签下了协议，其他一些产品目前也在洽谈中。

大众软件：在整个平台搭建的过程中，最大的阻力是什么?

骏网：是我们自己。这是个创新的事情，到春节假期结束为止我们就没怎么休息过，大家都在加班。也许我们比别人明白早了只是一天，但关键的就是这一天。阻力也来自速度，我们希望能在今年内达到国内行业的第一。

《信仰》联姻《指环王3——王者无敌》

■本刊记者 生铁



天晴数码CEO刘路远在会上发言。

3月9日，网络游戏研发商和运营商天晴数码公司与与中国电影发行放映总公司在北京北京嘉里中心酒店召开新闻发布会，宣布其网络游戏新作《信仰》与国内公映的影片《指环王3》进行捆绑式宣传。所谓捆绑式宣传，即在该片于国内的50000场影片放映开始前，播放15秒的《信仰》CG广告。

天晴数码CEO刘路远表示，与《指环王3》的宣传合作，只是与中国电影资源方一系列合作中的第一步。随着更多的经典电影的出现，双方的合作将更加深入。在会上，刘路远还透露，在不久后，天晴数码娱乐公司还将推出《机战》、《圣战魔魂》、《圣女之歌》、《缥缈之旅》等一系列网络游戏。记者分析，在网络游戏市场瞬息万变，利润空间越来越小的情况下，天晴数码的战略举措的风险和机会将是成正比的。另据消息透露，天晴数码此次用150万元人民币的代价买断了《指环王3》片头广告，并且在数个广告中第一个播映。

一句话新闻

■年度设计、创新、沟通、娱乐奖（DICE）日前在拉斯维加斯的棕榈饭店颁发，育碧的《波斯王子》囊括了包括最佳美术设计在内的几乎所有大奖。

■Eidos于不久前收购了因开发《杀手——代号47》而知名的丹麦开发商IO互动，用其取代Eidos的欧洲开发部。

■业界一致认定，XBOX Next不会在2005年之前发售，但于圣何塞召开的2004游戏开发商年会上，XBOX Next将会公布一些基本的资料公布。

■以制作《X2——威胁》闻名的发行/开发商Enlight宣布，亚美利坚·麦克基已任职公司创意总监。亚美利坚·麦克基的《爱丽丝漫游魔境》以诡谲另类出名。

数字

170万：最近的一项统计数据表明，全世界PS2和XBOX在线玩家只有170万，这个数字和7700万的家用机市场用户相去甚远。

100万：索尼官方的数字，PS2在北美已卖到了2500万台，其中260万台具有网络功能，尽管目前的注册用户只有区区100万。

10亿：世嘉和Sammy制订下计划，两家公司联合将在2006年达到年利润10亿的目标，其中世嘉至少要分担2亿的指标。

言论

"我认为从我们所站的角度来看，景况相当不好。我想我们是在无线游戏的建筑基础上坐享其成。"

——任天堂美国执行副总裁佩林·卡普兰认为家用平台的网络游戏没有一个赢利模式，同时也缺乏受众群。

"微软把硬盘从XBOX里拿走，剩下的只有CD了。从某种角度而言，假如用户想保存电子邮件、拷贝音乐或千些别的什么，那么他们唯一的储存媒介就是我们给的那些。"

——闪存供应商M-Systems总裁多夫·莫兰透露新一代的XBOX将不会附带硬盘。

"那些游戏机提供的游戏享受，我们也能做到。这个市场我们吃定了！"

——科学亚特兰大公司首席执行官詹姆斯·麦克唐纳旨在开发具有优秀游戏能力的电视机顶盒。

全美电脑游戏销售排行

2004年2月15日到2月21日

名次	游戏名称	发行商	价格
1	使命的召唤	Activision	37美元
2	动物园大亨完全版	微软	29美元
3	飞行模拟2004——飞行世纪	微软	49美元
4	模拟人生豪华版	EA	38美元
5	神话时代	微软	34美元
6	模拟人生收藏版	EA	41美元
7	模拟人生——魔法大师	EA	31美元
8	战地1942	EA	29美元
9	赌场2004	雪乐山	19美元
10	无尽的任务——混乱之门	索尼	29美元

记者点评：问你一个问题：说出在最近两个星期，好吧，在最近一个月里让你印象深刻的新游戏。有么？没有么？你认为这是否是一种正常的现象——即使是在一个淡季里，也完全没有一家公司趁着没有激烈竞争的时候去抢占一些零散的销售滩头。10款作品之间的互相竞争就犹如音响上的电平指示器，尽管高低起伏跌宕不平，但它们统统不会离开你的视线。《赌场2004》并不是新面孔，它是早些时候雪乐山发布的一系列休闲游戏中的一款。而《无尽的任务——混乱之门》与其说是作为一款名列第十的游戏，倒不如说是一款强大的网络游戏，是一些消费者生活中难以磨灭的习惯。至于剩下的那些，都是硬派得不能再硬派，万年占领销售前茅的3A大作。我说什么来着？对这个庞大的欧美业界，得用百名排行才能看得出端倪。



再谈网络游戏中“人”与“神”的关系

■本刊记者 河流

在神话传说中，天上的神，法力无边，能千般变化，又能洞悉人间一切事情，然而，他们又恪守着自己的那一份职责，所以轻易是不到人间来的。如果一定要来，那必是人间的事情做得过火了。可是关于天神下凡显灵的事情，在民间流传开的又多如牛毛。在国外的上古神话里，更是有人神大战的故事屡屡发生。所以，我一直在想，天神是不是在天上呆得实在寂寞？扶困济贫、惩恶扬善，对于他们而言，是否也仅是一件好玩的事？更有那些下到人间作威作福为害一方的或者干脆与人类通奸的，上天是否也有一定的戒律来制约这些天神？《西游记》里，常有某菩萨的某个坐骑或宠物跑到人间来做乱。历尽一番周折，最后被菩萨知道了，把它收了，然后慈眉笑目出来说几句安慰的话也就了事。毕竟，菩萨的面子总还是要给的。

话说到这里，我必须声明，上面的这些比喻，绝对是和下文无关的。

上帝创造了世界。游戏开发公司创造了网络游戏的世界，那么谁又是在冥冥中管理这个世界，并且控制着这个世界的隐晴圆缺呢？我想游戏的GM在游戏中所扮演的复杂微妙的角色中，某种程度上是肩负着“天神”这一角色的职责的。

GM在游戏里的所做所为，自从网络游戏落户到中国，就一直是玩家们议论不断的一个话题，算是个老话题了。然而最近笔者了解到的一件网络游戏事件，又把我们带回到这个话题上。

事情的起因是在今年年初，某款游戏中A公会的领袖人物被封了帐号。理由是有人利用游戏升级时产生的BUG为他不合理地增加了一些能力值。这表面上看起来是一个普通的处罚行为，但是却引出了另一些隐情。这个公会的一些成员，对GM处理这个问题的初衷产生了质疑。他们将此事与之前和另一公会B之间发生的恩恩怨怨联系到了一起，理由很简单——B公会中有该游戏运营公司的GM和其他一些员工。

由于该款网络游戏强调的是团队合作，所以像某些游戏那样单打独斗是根本不可能获取装备的。而由于达成消灭怪物的条件的几率极低，所以各公会之间常为谁先获得杀怪权力而出现纠纷。在一次服务器合并之后，强大的A公会迁到了更强大的B公会所在的服务器中。他们不打算服从B公会制订的公约，又不同意并入B公会，产生了一些矛盾。由于A公会的加入，B公会竟在几天内没有打到一只高等级怪物。而几乎在此同时，A公会的领袖人物就因为那个上面谈到的理由而被封了帐号。游戏运营方面表示，为了避嫌，参与B公会游戏的公司员工暂时离开游戏。但是，公司并不认为公司员工不能以私人身份参与到本公司运营的游戏中去。

限于篇幅，这一事件就谈到这里。在目前国内运营的其它网络游戏中，由于GM参与游戏而产生的纠纷层出不穷。运营公司的GM和员工究竟该不该参与游戏？而无论该与不该，如何才能制约GM和游戏公司员工不在本公司运营的游戏中做不合理的事情呢？我想这是应该认真考虑的问题。

原则上说，GM没法不参与游戏，不参与游戏就无法了解游戏中存在的问题。而GM一旦以游戏者的身份参与了游戏，这本身就会对游戏的平衡性产生影响，因为GM对游戏中什么时候、什么地点出现高级装备了如指掌。而权力本身就必然带来腐败。试问如果是自己的朋友、同事与一个陌生的玩家在游戏中发生了纠纷，那么又有几个GM能做到公正呢？而GM的行为一旦被玩家所质疑，那么这对网络游戏的运营带来的损害是持久而深远的。这并不是危言耸听。



很多东西来到国内就会变了味道，网络游戏也是。许多在国外显得荒诞不经的事情都产生在国内的网络游戏中。我们甚至可以说，网络游戏玩家和GM的素质都有待提高。这也是我们要将这旧话题反复重提的原因。

人神之间发生纠葛战争的故事，在五帝之后就已断绝。也许中国网络游戏中的“神”们有一天真正肯退到“游戏人间”之外时，那才是中国网络游戏脱离低级蒙昧时代、进入文明时代的开始吧！



XBOX Live抢攻游乐器及网游两大市场，玩家将有XBOX连机游戏可玩！

■台湾 刘稼禹（本刊特约作者）

最近，中国台湾省青文出版社宣布他们已取得了日本权威的游戏机杂志《Fami通》的国际中文版授权，将以与日本同步的方式推出《电玩通双周》。这消息对许多TV-GAME迷来说，不啻为一大福音！

说起TV-GAME杂志，它出现在市场上已很久了。早期曾有些出版社经常固定"参考"日方资料，更大胆的甚至会直接把日文杂志版面上的文字挖掉改成译笔不佳的中文就出刊卖钱。即使如此，这些刊物仍能有一定的销量，因为很多不谙日文的玩家必须借由此类渠道来获得信息，而且各种自制或盗版的攻略本也同样受到玩家们的欢迎。由于众多玩家非常仰赖这些（不一定有或显然没有获得授权）的刊物，以致后来卖盗版盘的奸商干脆根据这些杂志的推荐内容来选盗版盘，反正杂志上没介绍到的，就算是好游戏大概也没什么人知道而卖不出去。而这种情形，当然会让一些日本公司对台湾省市场产生负面观感，后来亦造成一些合法授权业者的业务困扰。

虽然TV-GAME进入台湾省市场的历史颇为悠久，而且向来是以日系为大宗，不过现在微软的XBOX却已开始搭配更多的整合服务来抢攻日系机种的地盘。该公司宣布在4月下旬，将在台湾省正式贩售XBOX Live的上网套件，其中包括一年的会员资格、XBOX Live Communicator耳机，以及支持此线上游戏服务的游戏两套（《机甲先锋》和Moto GP 2）。该公司还表示，套件上市时玩家们大约有40款游戏可玩，其中像官网上公布的《彩虹六号3》、《绝对武力》就很让人跃跃欲试，另外也有几款中文化游戏及一款由乐升公司自行研发的3D动作冒险游戏《鬼疫》，让不懂英文的玩家解馋。顺带一提的是，外传XBOX Live有提供语音留言功能已获微软证实，目前XBOX Live能提供约15秒的语音留言，玩家们或可将之应用在国际长途电话方面！



XBOX上的Moto GP 2

另外要提到的就是"仙剑"改编的连续剧，在经过三番五次的难产之后，现在终于尘埃落定开拍了。虽然"仙剑"的游戏在台湾省也蛮受欢迎的，不过狂热程度远不及大陆，而之前剧组正式发布相关新闻时，也没在报上占到太多的版面。有些网友甚至质疑，游戏中并未给玩家留下深刻印象的唐钰都可以成为要角之一，恐怕日后拍出来的会与长久以来大家所想象的"仙剑"相差甚远。本来嘛，自几年前传出"仙剑"要改拍连续剧之后，就陆续传出第一男主角李逍遥的人选可能是林志颖、TAE、孙协志或周渝民，现在突然冒出个之前未曾有知名作品的新人胡歌来饰演李逍遥，实在不知让人从何期待起。还记得去年笔者在与一堆朋友餐叙时，就曾聊到游戏改编成影视作品之事。当时席间一位仁兄就苦笑道，出钱拍片的老板多半不懂游戏，也不容易了解游戏中最吸引玩家的地方在哪里，短时间内实在很难沟通。再者，以前是传播公司的人捧着银子去找当红游戏的制作公司洽谈改拍的授权，但现在他们可学精了，认为影视媒体是游戏的最佳宣传渠道，理应由游戏公司自己出钱来找传播公司改拍才对。其实，对我们这些玩家来说，游戏公司和影视制作单位之间到底是怎样的主从合作关系或有什么样的苦水，我们并不太在意，在意的只是片子最后拍出来会不会与自己美好的游戏印象落差太大而已！



《恋爱盒子》

最后再写的，是一则与跨行业合作有关的东西。中华网龙的线上交友游戏《恋爱盒子》与知名的出版社商周合作，将由商周负责找作家写些线上游戏的短篇恋爱小说出版，而中华网龙则负责在游戏中帮商周宣传这本小说。类似的行销手法，其实早已是老招了，不过却让笔者想起了多年前刚玩网游时遇上的一件趣事。记得那时曾有人在某MUD的BBS上留下"XXX恋爱日记"，其内容大致叙述一对男女在MUD中初识、交往、恋爱，以至即将步入礼堂的过程，而最后的完结篇，就是由一些参加其MUD婚礼的网友的贺语作为终结。当时有些MUD菜鸟看了该文还羡慕不已哩，其实，这一对"男女"在真实生活中，是两名男性的大学同窗，而且各自早有要好的女朋友了！然而当年天天在网上"连载"了月余的这段（现在想想还蛮恶搞的）虚拟恋曲，却紧紧抓住了许多网友的心，令大家每天必定前往报道参与，并且也在许多人的心中留下了难忘的游戏回忆！^_^ P

仙剑奇侠传三外传 问情篇

一阴一阳谓之道

■类型：角色扮演 ■制作：上海软星
■发行：寰宇之星 ■上市日期：2004年暑期
■推荐度：★★★★☆

■仙剑三外传主企划 王世颖

为外传正名



全新制作的游戏场景。

外传是什么？不同玩家可能有不同理解。有些玩家认为外传就是资料片，就是研发公司欺骗玩家感情换取金钱的东西，把昨夜的剩饭炒一炒或加片海苔，就变成了扬州炒饭或日本寿司，能卖个好价钱，反正会有傻傻的粉丝（Fans）上当。有些玩家则认为外传就是旧瓶装新酒，场景是旧的，人物换件衣服改个名字，套个新故事进去，就是一个新游戏。好像加过水的牛肉汤，要肉有肉，要汤有汤，就是有那么一点寡淡无味，到喉不到胃的感觉。“仙三外传”就是要颠覆大家的这些观念，还“外传”以清白。

很少有人说《神雕侠侣》是《射雕英雄传》的后传，《飞狐外传》似乎比《雪山飞狐》更有名气。虽然从内容上来说，它们都可以说是外传，但没有读者把它们看轻，外传和正传的地位应该是对等的。

作为外传，这一次的“问情篇”和以往的外传有很多不同。我们研发团队吸取了“仙三”开发过程中的经验教训，给自己一个挑战——用一年的时间，开发出一套在任何方面都凌驾于“仙三”之上的外传。这绝对不是盲目的超越，而是经过冷静分析后得出的目标。

开发“仙三”时，整个团队20多人，有游戏开发经验的不足1/5，现在则是几乎每个人都有至少开发一款大作的经验。当时“仙三”的引擎还不是很成熟，程序对引擎的了解度也不够，但两年来引擎功能日臻完善，程序更熟悉它，也就更能发挥它的长处，获得最佳表现效果。

传统外传vs仙三外传

对比其他游戏的外传，“仙三外传”有很多与众不同之处。

一般人印象中的外传：无论是城镇场景还是迷宫，至少有一半是完全沿用正传的，没有任何改变。

仙三外传：全部场景都是重新制作，其中迷宫是100%全新设计，绝无重复。城镇场景根据情节需要有20%必须使用“仙三”原有地点，但都经过重新制作，例如蜀山，经过十几年建设，规模扩大了3倍；又如唐家堡，伴随着唐门的衰落，这里已经演变成一个集市，风貌自然也随之改变。

一般人印象中的外传：剧情短，支线少，赶工痕迹明显。

仙三外传：早在“仙三”开发中期，第一版剧情就已开始撰写，经过几易其稿，当玩家在“仙三”中激战正酣时，外传的剧情就已经确定了。主要人物比三代多，主线剧情比“仙三”长，支线更加丰富，相信这一次外传的游戏时间要比三代增加很多。

一般人印象中的外传：沿用正传人物，造型、动作全都不变，多快好省。

仙三外传：外传中当然会有“仙三”人物出现，但是十几年岁月沧桑怎能让他们毫无变化？景天从青涩少年变成富甲一方的中年大贾，衣饰面貌自然不同。长卿虽说已经成仙，相貌不会有太多改变，但是位居掌门，气度威仪又有不同。至于一代中的人物，年轻了几十岁，自然统统要重新设计。

一般人印象中的外传：小怪物？自然是用旧的。特效？不要说外传了，本系列游戏特效全部都一样！



华丽的战斗场面。

仙三外传：为了更契合全新的迷宫，我们增补了不少怪物，即使沿用“仙三”怪物，也增加了不少招数动作。第一次做特效，第一次使用特效编辑器，难免缺乏经验和表现不到位之处，这次程序改进了功能，美术吸取了经验，这次外传的战斗特效表现应该会令玩家满意。

仙三vs仙三外传

三代游戏中最常出现的图案是什么？对，是太极图。一黑一白两条阴阳鱼首尾交缠，你中有我，我中有你，这和三代及外传的关系颇为相似。正如同一枚硬币的两个面，两者共同构成了一个完整的3D"仙剑"。

仙三： 主要角色有5个，两男三女，两条互不交叉的感情线，战斗中大部分人可使用两类武器，特别突出的是次要角色数量不多。

仙三外传： 主要角色还是5个，这次变成了三男两女，感情线虽然还是两条，但互相盘根错节，交叉得一塌糊涂。而且其中有好几个人物还有来自外围的追求者，这一次我们男主角南宫煌的情感之路会更加曲折。战斗中所有的人都能更换两类武器，其中还有一些人有变身特技。次要角色的数量多于"仙三"，而且有很多重场戏表现，相信能给玩家以深刻印象。

仙三： 剧情40余万字，支线数量很多，情节多半短小精悍，并且全部和某位女性同伴有关。

仙三外传： 剧情长度比"仙三"长大约20%，支线数量略少，但长度增加，情节曲折多变，重点放在叙述NPC的故事上，不会让同伴角色抢去太多光芒，给玩家更多不同的游戏体验。

仙三： 众多的辅助系统和小游戏，这是一大特色。但玩家水平参差不齐，有些玩家会觉得难度有些大，通关困难，而另外一些玩家则觉得太简单，很不过瘾。如何平衡不同玩家的不同要求，可真有些伤脑筋。

仙三外传： 适当减少了辅助系统和小游戏的数量，重点强化了品质，辅助系统和主系统与剧情的结合更加紧密。小游戏全部脱离主线，这样，不太擅长的玩家可以选择不去玩，提供了更大自由度。此外，外传还有一个创举，就是把小游戏搬到了游戏之外，至于具体会是什么样子的，相信不久大家就会看到，请一定要关注外传的最新动向哦！


里蜀山全景。

仙三： 场景数量40个左右，迷宫设计独具匠心，但也有部分玩家反映迷宫略多了一点。

仙三外传： 场景数量减少到30多个，重点缩减了迷宫的数量，但在迷宫设计的巧妙性上可一点都没缩水，反而有了很大提高。城镇场景数量虽然少了，规模却大了，像渝州那样的大型场景，在三代中仅此一个，但在外传中却有三四个之多。

玩家论剑

无责任点评

Beryl： 存档如果能多点就好，36个总觉得不够用，残念……

LooOng： 存档希望再多些，"新仙"才3种结局就已经有100个的存档进度了。三代的游戏结局比"新仙"多，存档进度却那么少，可不够用呢！

——非常感谢这些玩家的建议

倾情回应


存档界面截图。

这……怎么说呢？这是我们前期的设计失误，先跟大家说声对不起了！这个问题我们在测试期就发现了，也被写进了测试表中。但三代的测试遇到了一些问题，正逢SARS流行，测试员总是招聘不到位，我们只好动员全体研发人员参与测试，无形中降低了测试效率，这个问题因牵涉方面过多，最终没能解决。

在外传中，我们首先改进了存档数量，把它增加到100个，还设计了翻页按钮和下拉两种操作方式，便于玩家查找存档。

■中国仙剑联盟的仙三外传讨论版：http://www.palunion.net/bbs/
■欢迎广大读者把自己对"外传"的意见和建议发到这里。

南宫煌书场


唐家堡集市。


唐家堡客栈。

老少爷们大家好，我煌大仙又回来啦！请大家多多捧场，多多捧场！

上回书说道："十几载蜀山风物变，徐掌门苦心为中兴"，这回书我们来说说唐家堡。没到过唐家堡的人不知道什么是沧、桑！为什么呢？且听我细说从头。

话说20年前，这唐家堡是蜀中第一世家，不仅以毒术、暗器名震江湖，其鞭法、轻功也不容小觑。寻常武林世家，很少为百姓所知，但这唐家堡却大大不同，因为蜀中大小城镇乡村，有不少买卖店铺都是唐家开的，有的地方全城一半人家都为唐家打工。可这唐家也有一个克星，就是霹雳堂。这霹雳堂是擅长火器、暗器的名门，但却不是什么正派，他们使用邪法一举灭了唐门，自己也受反噬，落得两败俱伤。

这唐家衰落以后，可不得了啦，上千家买卖店铺没了东家，全变成了管事、帐房的产业，一时间人人暴富，连米店伙计都穿上了上好蜀锦做的鞋子。可这唐家堡就惨了，想当年不少唐门弟子仗势欺人，在江湖上结了不少梁子，这时候树倒猢狲散，自然隐姓埋名离去。这唐家堡就剩下一些仆役下人，因靠近蜀山脚下，也就做些慕名来蜀山之人的生意，居然也能兴隆。年长日久，大家渐渐开始管唐家堡叫"唐家集"。

可不少死忠唐门的人就不爱听了，什么集不集的，还是唐家堡好听、您瞧，为了旧主子，连"吉"利都不要了。您要是去唐家堡可要注意了，那些说"唐家集"的人都是和唐家没什么关系的人，可以放心和他们打交道，那些口口声声"唐家堡"的人，或许就是唐门后人，您可要小心，提防他们抽冷子给你下个毒什么的，您可死都不知道怎么死的。



■类型：大型多人在线 ■制作：Gravity ■运营：游戏新干线
■上市日期：2004年4月 ■推荐度：★★★★

让我们恋爱吧

《仙境传说》婚恋篇

■游侠创作室 水寒

真挚的情感从不受限于网络的虚幻，网游的普及使网恋这原本缥缈的字眼有了很大程度的实体寄托。现在无论在什么网游中看到角色们亲昵地互称公婆，都已经不再感到惊讶了。精明的网游开发商捕捉到了这个有助于提升人气的策划点，当然不肯错过，陆续有网游将结婚系统纳入游戏设定中。作为热门网游的《仙境传说》，向来以精致细腻而又浩瀚严谨的设定系统令人称道，如今自然从善如流，也准备在近期进行一次全球性的改版活动，藉新版资料片《樱之花嫁》开放RO情人们翘首以盼良久的结婚系统。在《樱之花嫁》中，有了心仪的对象后，努力对其表达自己的爱慕之心吧，精诚所至，金石为开，只有求婚成功，我们才能进行下一步嘛。不过在游戏中，想要结婚的双方必须为异性，BL、GL的YY人士们就请先退避两边吧。当对方答应你的求婚后，就要开始积极准备诸如婚纱、礼服等结婚必需物了。万事俱备后即可到首都普隆德拉教堂找相关NPC申请结婚，哇，竟然会由国王阁下亲自在教堂为新人主持婚礼，这也隆重得夸张了点吧，真感动。不过千万记得，良辰忌武，结婚后大约1小时左右的时间是不能战斗的哦！





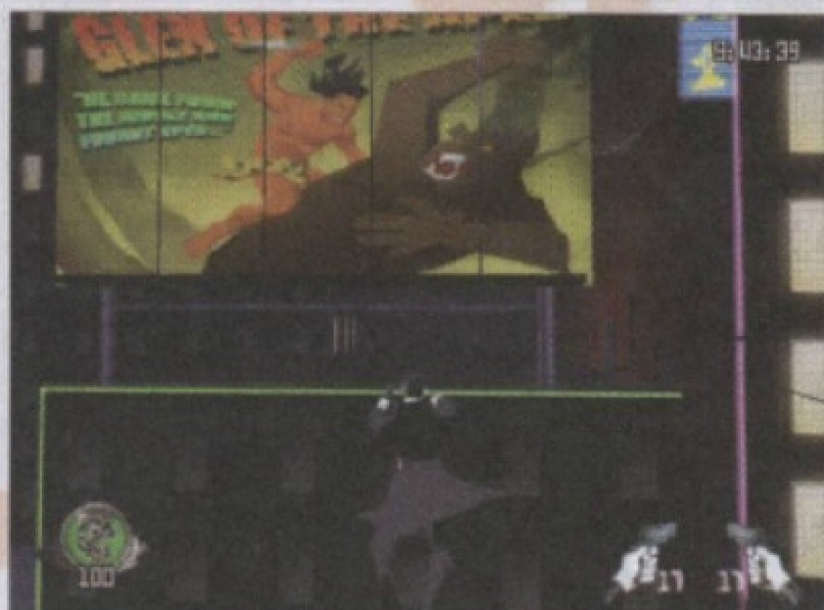
结婚后夫妻双方都各有一枚结婚戒指，这可不是摆设，可以使用特殊技能哦（羡慕ing）。前提是夫妻都佩戴戒指，那么双方均可使用“为爱牺牲”（将自身150SP转移给对方）和“好想你”（将对方召唤到自己身旁）这两个夫妻专属技能，当然，在攻城战地点等特殊地方，为了平衡性考虑，技能会受到限制。对于有如此特殊意义和功用的结婚戒指，系统做了严格的保护措施：婚戒不允许交易、不能扔在地上、不能转移到手推车或放在开店的商品栏，不过相信那些经历了风风雨雨的恋人们必然也舍不得把这么珍贵的物品随便乱放或是交易吧。为了配合《樱之花嫁》的推出，运营商还会陆续推出各种线上线下活动。相信伴随着百花盛开，《樱之花嫁》也会很快来到我们身边，就让我们一起祝愿“有情人在游戏中终成眷属”吧。

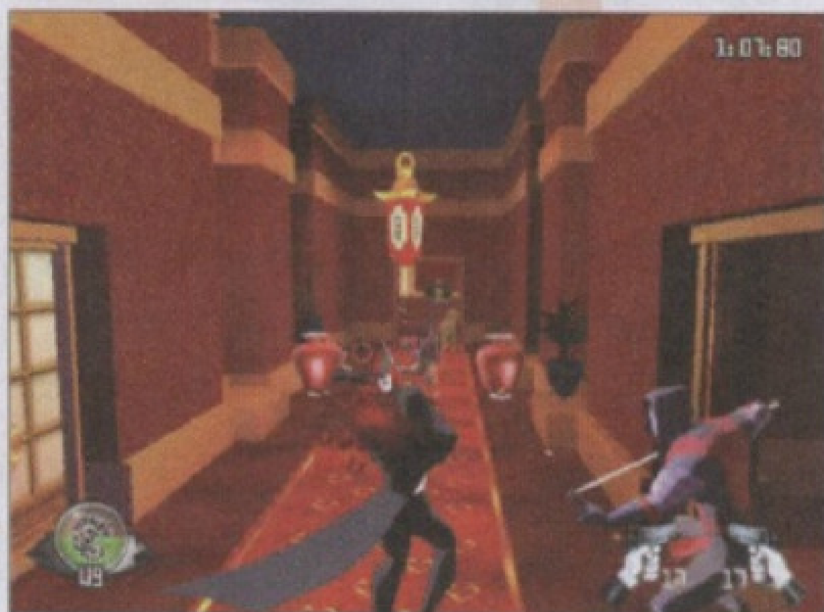




龙人德里克传奇 Drake

■山东 Jackyshadow





如果说起2003年令人印象深刻的射击游戏，恐怕不少玩家会立即想到《英雄本色2》和《XIII》。前者始终以吴宇森式的黑衣双枪及《黑客帝国》式的子弹时间作为基本卖点，后者则成功运用了Cel-shading技术，让传统的3D射击游戏完全蜕变成卡通漫画风格。看着这两个游戏大获成功，北欧游戏人也不甘落后，位于瑞典的游戏工作室IFX也首次对外公布了同时包含上述元素的第三视角动作游戏——《龙人德里克传奇》。

游戏主角Drake，是一名属于99龙帮会的刺客。一日，他的帮会遭到敌对帮派的突然袭击，Drake和会中成员全都被杀，就像所有这类复仇故事一样，Drake凭借着不知名的力量——或许是幕后黑手或许是强大的意念——复活了，带着无尽的恨意展开了复仇旅程。Drake复活的另一个使命是夺回原属于99龙帮的宝物——一件能够储藏、复活灵魂的古代神器。这件神器显然是使其帮会遭受灭顶之灾的原因，随着调查的深入，Drake渐渐发现自己被卷入到更大的阴谋之中……

《龙人德里克传奇》给人的第一印象即是鲜明的3D卡通漫画风格。像XIII一样，游戏也使用了Cel-shading技术，据开发者介绍，他们所使用的是比XIII更先进的Rim Light Shading系统，从而让玩家能自由驰骋在高度幻想的漫画世界中。但略不同的是，本作采用更为粗犷、黑暗和夸张的美漫画风，设计者在接受采访时坦言，游戏整体美术效果的创作灵感主要来自《蝙蝠侠》漫画系列的作者布鲁斯·蒂姆。难怪主角细长阴暗的身段和飘逸的风衣下摆，都能让人嗅到一丝蝙蝠侠的气息。游戏世界的设计也基本继承了《蝙蝠侠》的风格，建筑物统统异常雄伟高大，主色调一律都以暗









作出不同的反应。假如山姆不小心发出一些声响或是让敌人看到他的身影，那么敌人自动将警戒等级升为黄色。他们会互相转告情况，自己穿上防弹衣拿着武器开始小范围的搜索巡逻。而你可通过敌人角色的喘息和嘟囔来判断他们的位置，或是知道自己是否引起了对方的怀疑。如果你不小心再次暴露自己的行踪，那么敌人就会转入橙色警戒状态，他们会准备更好的装备和武器，叫来更多的人进行大范围搜查。在最高级红色状态下，敌人会成群结队对任何可疑地点进行仔细搜索。当你藏在某个角落，而敌人就近在咫尺、打着战术手电寻找你的蛛丝马迹，相信你真的会体验到那令人窒息的感觉——即使敌人已经走远，你仍然会感觉到心脏急速跳动着。

相信Doom III是动作游戏的梦想，“华丽”已经成为当今流行动作游戏的要素之一。本作将继续由《虚幻 II》3D引擎制作开发，所以能够呈现超逼真的光影效果，加上这次游戏的舞台移到哥伦比亚的热带雨林，所以我们将会欣赏到雨林中自然的真实景色，感受到潮湿阴暗带来的一切。



只有看了游戏截图才敢相信，Montreal工作室对于《虚幻 II》引擎的应用已经出神入化，特别是光线与阴影的交融极为自然，近处与远处的色彩渲染及光影演算也十分真实，为玩家带来强烈的视觉冲击。而山姆的各种动作刻画显然是下了一番苦功的，所有招式都是通过特技演员模拟再转入计算机的，无论是跑、走还是进攻躲避，各种招式都动感极强。

这次山姆的行动不但要避免打草惊蛇引起恐怖分子的注意，热带雨林恶劣的天然环境对玩家而言也是一大挑战，如何在危机四伏的环境中求得生存并顺利达成使命将是这次玩家最艰难的任务。

限于游戏主题与技术的差异，“多人连线”是许多动作游戏都不擅长的，而本作则推出了支持8名玩家对战的连线模式，玩家们可扮演间谍和雇佣兵中的一方来进行游戏，在专用地图中展开激烈的战斗。

可以想象间谍vs雇佣兵的战争，并不是单纯属于火力的战争，而是由智与谋主宰的战场。选择雇佣兵一方的玩家将拥有火力强大的武器，各种轻重武器组合让间谍们心惊胆颤，你的任务就是从黑暗中揪出隐藏的间谍并消灭他们。而间谍们拥有的却都是非致命性武器，例如麻醉枪、电棒、烟雾弹、闪光弹、毒气弹等。你只能隐藏、隐藏、再隐藏，任务是机密文件、绑架VIP……而不是要真刀真枪地与敌人搏斗。间谍可以在黑暗中隐藏起来，耐心等待出击的时机。

雇佣兵们也不完全处于被动状态，他们也拥有各种高科技搜索装备，例如热成像追踪仪、地雷、电磁炸弹、战术手电等。所不同的是雇佣兵只有135°第一人称视角，而间谍则是第三人称的开阔视角，如此新奇设计必然给战斗带来更多意想不到的乐趣。究竟哪一方才是战争的主宰，就让我们在游戏中一见分晓吧。

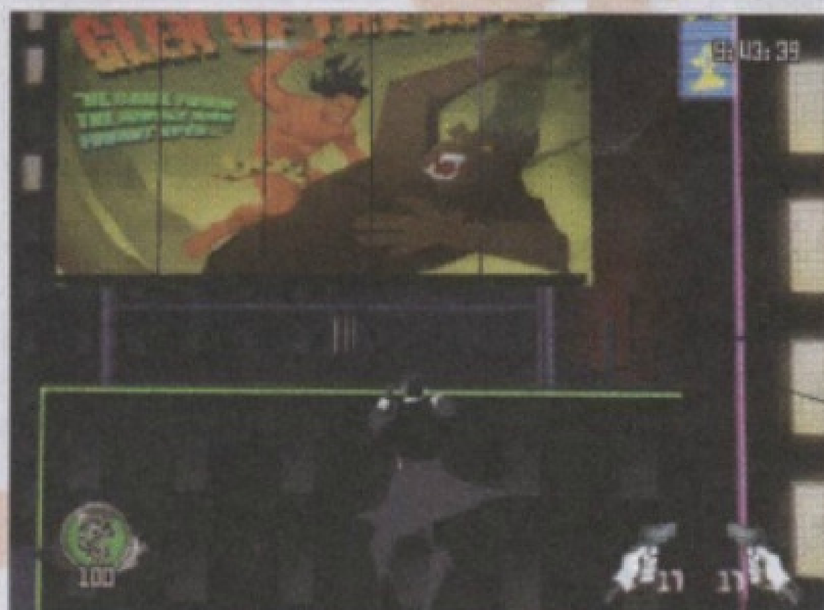


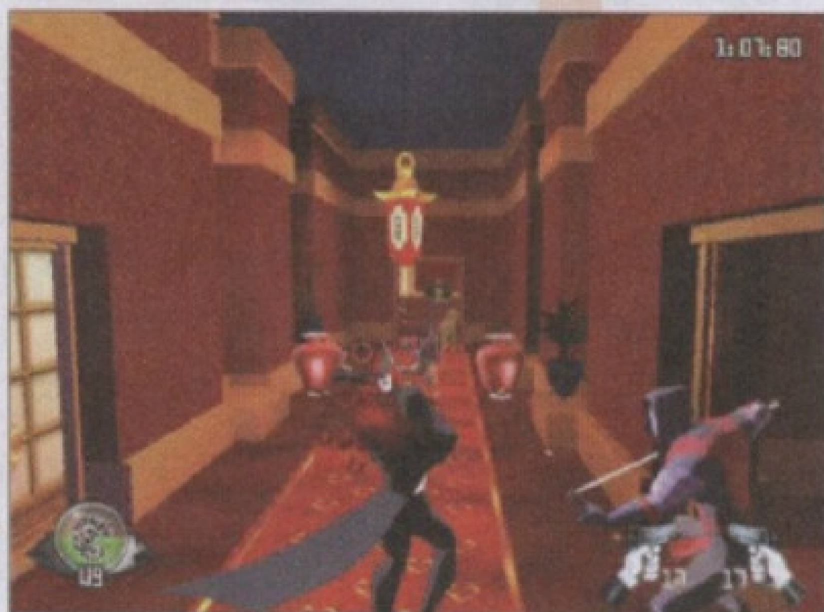




龙人德里克传奇 Drake

■山东 Jackyshadow





如果说起2003年令人印象深刻的射击游戏，恐怕不少玩家会立即想到《英雄本色2》和《XIII》。前者始终以吴宇森式的黑衣双枪及《黑客帝国》式的子弹时间作为基本卖点，后者则成功运用了Cel-shading技术，让传统的3D射击游戏完全蜕变成卡通漫画风格。看着这两个游戏大获成功，北欧游戏人也不甘落后，位于瑞典的游戏工作室IFX也首次对外公布了同时包含上述元素的第三视角动作游戏——《龙人德里克传奇》。

游戏主角Drake，是一名属于99龙帮会的刺客。一日，他的帮会遭到敌对帮派的突然袭击，Drake和会中成员全都被杀，就像所有这类复仇故事一样，Drake凭借着不知名的力量——或许是幕后黑手或许是强大的意念——复活了，带着无尽的恨意展开了复仇旅程。Drake复活的另一个使命是夺回原属于99龙帮的宝物——一件能够储藏、复活灵魂的古代神器。这件神器显然是使其帮会遭受灭顶之灾的原因，随着调查的深入，Drake渐渐发现自己被卷入到更大的阴谋之中……

《龙人德里克传奇》给人的第一印象即是鲜明的3D卡通漫画风格。像XIII一样，游戏也使用了Cel-shading技术，据开发者介绍，他们所使用的是比XIII更先进的Rim Light Shading系统，从而让玩家能自由驰骋在高度幻想的漫画世界中。但略不同的是，本作采用更为粗犷、黑暗和夸张的美漫画风，设计者在接受采访时坦言，游戏整体美术效果的创作灵感主要来自《蝙蝠侠》漫画系列的作者布鲁斯·蒂姆。难怪主角细长阴暗的身段和飘逸的风衣下摆，都能让人嗅到一丝蝙蝠侠的气息。游戏世界的设计也基本继承了《蝙蝠侠》的风格，建筑物统统异常雄伟高大，主色调一律都以暗



色为主，所有的人——无论好人还是坏人，男人还是女人，都有一副不怎么让人开心的脸孔，还有巨大的月亮以及颓废、高犯罪率的都市……熟悉美式漫画和动画的玩家对这种新哥特式流派一定不会陌生。



众所周知，动作游戏主角设计的好坏往往直接影响到游戏的娱乐性。我们的主角、杀手Drake可以说是吴宇森电影英雄和《黑客帝国》华丽技巧的结合体。他身穿一件下摆长到夸张的风衣，不但漫画式地再现了吴宇森英雄和尼欧的形象，也附带了蝙蝠侠那种神秘飘逸的气息（作为不死亡灵，自然要有神秘感）。德里克在游戏中可以双手各持一把武器，并且玩家可自由选择不同的武器进行搭配：例如左手霰弹枪右手MP5，或左手沙漠之鹰右手自动步枪。两支武器通过游戏特殊的独立瞄准系统可同时向不同方位的敌人开火。出于漫画动作游戏爽快感的考虑，游戏中的枪支不会给出太多诸如后坐力之类影响玩家热血上涌的限制。一袭黑风衣加上双枪扫射，活脱脱就是一个吴宇森式的主角。如今的动作英雄，除了枪法准之外，还必须要能打，德里克也不例外，一身炫目的格斗技巧与救世主尼欧相差无几，并且在墙壁上行走和墙壁间跳跃的能力使他可以快速接近持枪敌人，避免受到伤害（墙壁间跳跃……难道游戏创作人员也借鉴了吸血鬼电影元素？）。德里克还拥有瞬间控制时间的能力，能够在危急时刻让时间流动变慢甚至停止，说白了这就是子弹时间啦。通过使用子弹时间，你可以一个回旋踢放倒七八个敌人或从数十发子弹之间的空隙中灵巧地钻过。从获得的资料来看，游戏的环境互动也做得不含糊，诸如窗户、酒瓶之类的物件都可打碎，而且开发人员暗示游戏中可以用一些“非常规”的手段解决敌人（击落大水晶吊灯砸倒一片？）。大量的类似设计表明，创作人员试图让玩家在卡通式环境中真正体验到爽快的厮杀。





另外一个引人注目的特性是，主角作为不死亡灵，能够从被击毙的敌人身上吸取灵魂，灵魂可以补充体力，当积累到一定程度后，主角就可以学会新的战斗技巧。这显然是来自《鬼武者》系列的灵感嘛，不知道三上真司老先生对此作何感想。而主角极度快速的战斗节奏和一些打斗方式（例如双枪独立射击、墙壁行走等），也很容易让人联想起PS2上的动作游戏大作《鬼泣》系列（Capcom的动作游戏果然受欢迎）。看来开发者不仅广泛吸收了电影和漫画的精华，也从同类游戏中的佼佼者身上挖掘到不少优秀元素。

尽管如此，由于美漫的画风比较夸张和怪异，因此游戏的美术风格或许不是所有玩家都能接受的，尤其作为亚洲玩家，可能写实、唯美一些的画风有更大的亲和力。除去画面和系统之外，作为动作游戏，最重要的当属手感，而这恰恰是欧美动作游戏较为薄弱的环节。将动作游戏做得爽快感十足，是一项颇为艰难并且无法借鉴的工作，虽然《龙人德里克传奇》几乎集合了所有热门动作电影、游戏和漫画的精彩卖点，但是否能用好料烧出一道好菜，就要看制作组的功力了。



游戏制作组IFX是来自瑞典的一支新锐游戏开发团队，他们的上一部作品（也是首部作品）是《凶灵城堡》（Nosferatu：The Wrath of Malachi），这个恐怖的第一人称射击游戏在玩家中口碑相当不错。而当谈到《龙人德里克传奇》时，IFX几个主创人员都戏称之为“吴宇森大战蝙蝠侠”，游戏的PC版本会和同名漫画书一起上市，希望届时《龙人德里克传奇》真能够给我们带来吴宇森电影、《黑客帝国》以及《蝙蝠侠》那样震撼的感受。

■类型：动作角色扮演 ■制作：斯普软件 ■发行：正普软件
■上市日期：2004年春 ■推荐度：★★★

天地风云录

■游侠创作室 毛毛虫

随着电视剧《康熙皇帝微服私访记》在国内的热播，剧中康熙微服私访的那些小故事也深入人心。而一款以"康熙私访"为题材的游戏也即将伴随"康熙私访4"的再次出访而火热出炉。但这款游戏名字可不叫什么《康熙皇帝微服私访记》，而是叫《天地风云录》。从名字上来看似乎要更大气一些，那么游戏究竟如何，是否也能像"康熙私访"那样火遍大江南北，下面就让我们一同去跟随康熙皇帝也来一次小小的游戏私访吧。

一款好的角色扮演游戏一定要有优秀的故事情节做铺垫，就如同当年的"仙剑"，如果没有那让人牵肠挂肚、哀怨情仇的情节，也不会获得如此成功。而《天地风云录》采用"康熙私访"也成了这款游戏的焦点之一。游戏讲述的是康熙年间，贪官污吏横行，由此各地怨声四起，为了维护清王朝的统治，康熙决定微服私访并调查济南官府贪图赈灾巨款一案，在途中却发现各地贪官勾结黑势力贪图民财，横行霸道，致使百姓负债累累，妻离子散。于是康熙暗中调查，最终将一并贪官绳之于法，救百姓于水火之中，最终缔造出千古盛世。这段私访旅途可以说是将康熙身上的那种爱民之心和侠义之风表现得淋漓尽致，而玩家们也将在游戏中体验一把"皇帝"私访的辛酸。



从游戏画面上看，制作小组在游戏场景的丰富性上下了很大功夫。从枝繁叶茂的密林深处，到气势磅礴的大殿，从云雾缭绕的崇山峻岭，到古色古香的乡村小镇，处处都表现出清朝时期各地方、各城镇中的不同风俗，玩家绝对不会因为觉得场景单调而抱怨。在游戏的人设方面，人物采用比较写实的画风，人物形象上虽然没有日韩游戏那种晶莹剔透的明亮感觉，但也很符合《天地风云录》这个游戏的整体画面效果。而游戏中各种人物的服饰也体现出当地的民风民俗，并且会随着游戏四季的不同转变而发生变化。

一款动作类角色扮演游戏，在完成任务的途中难免要进行一系列战斗。《天地风云录》的战斗采用即时制，战斗队伍可以达到最多4人，同其他动作角色类游戏相同，游戏中的每一个角色都拥有不同的技能。拿咱们的主角康熙皇帝说吧，他就拥有战斗攻击力最强、防御力最强、生命力最强三大特点，所以在队伍中就充当剑士的角色。而皇帝旁边的王妃则是个擅于远距离攻击的好手，虽然让皇帝和王妃充当剑士弓箭手的角色似乎有些错位的感觉，但相信这种错位的搭配也能让玩家有新鲜的感觉。

说完了战斗就不得不说人物装备，游戏中的主要武器装备将通过战斗来获得，而不像从前那样从商店里得到。同时在武器系统上还加入了兵器打造元素，这种所谓的兵器打造就是战斗中获取同一种类的武器再将其打造在一起，以增加武器的攻击力和其他属性，并且主角和其他几位配角的等级也会直接影响打造出的武器好坏。这样就使得打造与升级成为游戏中必不可少的步骤，看来这种发扬DIY的兵器打造系统不仅为游戏增添了许多乐趣，同时也从另一方面增添了游戏的难度。

随皇帝一起私访兴许是件挺好玩的事情，虽然我们这个时代不会出现这种事情了，但是有了游戏这个载体，我们依然可以体验到当时与皇帝一起私访的那种乐趣。

■类型：第一人称射击 ■制作：Ubi Soft ■发行：Ubi Soft ■推荐度：★★★★☆
■系统配置要求：P4 2.4、GeForce4 Ti4200 64MB以上显卡、256MB内存

拿什么显卡奉献给你，我的游戏？
《孤岛惊魂》手记 FARCRY

■北京 猪飞

2003年育碧的《波斯王子——时之砂》、《超越善恶》带来一轮新的显卡升级狂潮，"时之砂"最为直接，想玩么，换显卡，GeForce2也休想！于是玩家们只得花光口袋里的银子换来GeForce4甚至更高级的显卡。然而现在，还是育碧公司的《孤岛惊魂》无情击碎了众位玩家的心理防线——想玩么，接着换显卡！以笔者的GeForce4 Ti4200 8×在1280×960@32位色分辨率下，所有特效设为中等，游戏的平均帧数也只有20，这还不算P4 2.4C和1GB内存的基础设施，将将能玩而已。



美轮美奂的小岛风情。

下面我们就来看看这个Far Cry是否值得你再次更换显卡以换取赏心悦目或者说流畅舒适的感受。

《孤岛惊魂》是一款FPS游戏，故事背景很简单：主人公在浩瀚的太平洋中一颗散落的珍珠岛上做着租船生意，很悠闲的他忽然接到一个非常"简单"的任务——护送一名新闻记者去另一个小岛。当然，按老传统，简单任务的背后都隐藏着阴谋，这个阴谋瞬间将船老大变成了久经沙场的雇佣兵，手持着M4甚至转轮机枪与各式各样的敌人展开战斗。说起小岛，自然少不了碧波荡漾的海水、树影婆娑的雨林，专为本游戏开发的图像引擎"CryEngine"果然名不虚传，其在充满各种植物的热带丛林岛屿方面的画面表现效果甚为惊人。海水在你眼前轻抚着沙滩，倒映着远山的郁郁葱葱，看着那清澈透亮触手可及的水面完全带给你一种亦幻亦真的感觉。

可惜这座小岛不是让你来旅游的，远处偶尔盘旋的直升机、对面沙滩篝火边的人影在提醒你：这里是战场，你要开始战斗了！屏幕左下角的雷达在提醒你前进的方向和目的地，环绕的两个半圆似乎是你目前所处环境的危险程度，笔者不想和敌人发生正面战斗，于是跳进海里准备游到另一侧登陆。不过可恨的是，游戏采取了类似《战地1942》的方法——当你游过一条看不见的边界时，会莫名飞来一架直升机直接将你击毙。看来只能硬打了……

看看沙滩上只有几个人，换成狙击枪，一枪一个爆头，不过和最早的"三角洲"差不多，狙击枪只有在趴下瞄准时才会比较稳定，否则那摇摇摆摆的枪口你永远也打不到任何人。游戏资料中曾提过小队指挥官的概念，这个人如果被打死，那么他所管辖的小队成员会陷入混乱一段时间，从狙击的状况来看，小队指挥官也许穿了防弹衣，防高血长，狙击枪竟然不能一枪致死，难道是笔者打得不准？但刚才的狙击显然是捅了马蜂窝，本来还静静的沙滩顿时热闹起来，指挥官四下寻找到掩体并判断射击方向，指挥其他小队成员搜索这个方位，显然茂密的丛林并不只是看着舒爽，里边还不知藏了多少兵马呢。天哪，指挥官竟然呼叫了武装直升机进行空中搜查，笔者急忙躲到灌木丛中，看着雷达边上危险条由红变绿直至没有，总算长舒一口气。直升机空中盘旋半天，没有发现目标觉得有些索然无味，但既然出动了总要干点什么，于是放下几名援兵后扬长而去。接下来便是激烈的近距离枪战，有趣的是，如果你悄无声息地匍匐在低矮的树丛中，敌人就很难发现你——即使此刻他就站在你的跟前，这在整个极具真实感的游戏中显得尤为滑稽，更哭笑不得的


敌人近在咫尺，却对我视而不见。

是，敌人其实是知道你在哪里的，因为假如你和敌人之间隔着一棵树，敌人会“聪明”地利用树作为掩护，你往左移动刚把准星对准他的头，他就往右移一下，你往右挪一挪打他的屁股，他又往左闪一点，如此反复，不知是你想打他，还是他在戏弄你。这让我想起了电脑高级作弊理论：AI在不破坏游戏规则的前提下最大限度地作弊。

从野外战斗的总体情况看，电脑AI的表现其实还是相当令人惊异的。寻找掩体、呼叫援兵、完成包围这些都算是基本智商，他们在换弹夹时会左躲右闪，还会大声叫喊请同伴支援；而在你换弹夹时，他们的攻击似乎更显得肆无忌惮。指挥官的作用也很明显，他很快就能判断出你的位置并指引手下追踪，自己却在后边放冷枪。比较强的是某些敌人在子弹打光以后会狗急跳墙——扔颗手雷轰爆你。当然，为了照顾玩家的情绪，敌人的射击准确度依然比较低，经常会出现敌我双方打完一梭子弹都毫发无伤，然后大眼瞪小眼左躲右闪换子弹的场面。值得一提的是，FPS游戏里常见的血包、护甲不再是满大街唾手可得的，而成为了一种奖励手段，你只有在打死一些特殊敌人、到达一些关键地点时，才能在周围找到血包和护甲，而不是在犄角旮旯或花花草草中就能找到，这样一来既提升了游戏的难度，也增加了玩家的成就感和悬念。另外从一些地方还能找到钥匙一类的道具，也许在游戏正式版中会存在解谜成分。

在充分享受了阳光的滋润以后，笔者进入地下洞穴中继续冒险，游戏采用固定地点自动存盘的方法（俗称的存盘点），在进入洞穴之前会自动存盘，然后看到一段动画：一只异形杀死了洞中的研究人员，似乎还是生化研究项目失败，变异产物逃逸的老套路。洞中光线比较昏暗，两侧的地光灯也更衬托出洞穴中的恐怖感和危机四伏。耳畔轰鸣着不知名机器的噪声，此时那个环形危险度计量器就发挥大作用了，在这种狭小的地形下唯有靠它才能料敌机先，由于CS的关系，笔者总相信M4的威力和准确度，在一个转角发现一名敌人，开枪后才发现M4的缺点——噪声太大，一开枪，在雷达位置显示出一圈圈的震荡波，在洞中也许因为回声的关系，震荡得尤其触目惊心，在野外用狙击枪都没注意游戏还有这种设定……总之如预料的那样，敌人垂死前的哀嚎加上M4的巨大噪声召来了一群敌人，然后随着敌人口中叫嚣的“You die……Here……Today……”更多的敌人包围上来。解决掉他们之后，笔者期待着能与那个小异形来场对决，随着在一处昏暗的小屋内发现异形踪影，惊喜中迅速跟上，可惜天不遂人愿，在进入一道门前，Demo戛然而止了……


阴暗的室内场景。千万注意左下角的声音震荡显示。

从整个Demo看，游戏在室外场景，尤其是树丛、海岛的大环境效果表现上甚是令人震撼，不同于《半条命2》所追求的极度真实，本作在真实中带着少许令人感到晕眩的梦幻效果，让人宛如云中漫步。FPS游戏中鲜有的清新亮丽的画面风格，加上海水、徐风、椰树，满眼的绿色让玩家即使在紧张激烈的战斗中仍然保持愉悦的心情，至少也会放松你的眼睛。游戏中人物角色身上的衣服褶皱、耳朵、武器装饰等经常会以贴图表现的东西真正具有了实体，游戏的即时光影演算相当成功，如果细致观察还会发现随着光线角度的不同，其投影的变化也极为真实——顺便说一句，敌人藏匿在树荫底下真的很难发现。

相反，游戏在洞穴中的表现却有些不尽人意，在缺少明亮光线的洞穴中显得相当昏暗和压抑。在享受了阳光后猛然改变环境颇有些让人不适应，不过也许是制作小组为了增加玩家们在洞穴中的紧张感而特意这么设计的吧，不时闪现却始终不见首尾的异形小怪物更增加了这种紧张感。由于Demo中没有出现室内场景，或者说是光线对比强烈的场景，所以游戏在室内或小区域封闭场景的具体表现尚不得而知，但从洞穴内的景物看，贴图和材质不够丰富，细节部分的处理不够理想，比如虽然人物模型做得很逼真，但死了以后姿势总觉得怪怪的，没有体现出骨骼系统，就像一块破布一样瘫了下去。其图像引擎虽然号称可以清楚地看到2公里外的东西，但从Demo来看，仍然沿用了群山/水环绕+强制边界的传统设定，好看却走不过去。无法以多种方式完成任务，让人提不起探索欲，这么美丽的风景不能到处转转也可惜了。

由于仅仅是个Demo，所有驾驶工具、大部分难缠的敌人和贴近真实又略显夸张的武器都没有见识到，不知道它们的威力如何，最可惜的是未能看到小异形的风采，对其实力也无法作出评估，只有提醒玩家们在正式版中要小心对付了。就在本文完成之际，突然爆出Far Cry涉嫌使用盗版软件的惊人消息，制作小组Crytek使用未授权的软件，包括Maya和3D Studio Max开发游戏，这无疑使游戏能否如期推出打上了大大的问号，尽管育碧声称“Crytek已经开始重新正常工作”，尽管Crytek声称“游戏不会推迟上市”，但目前只能说，让我们拭目以待吧…… P

编外杂谈





"我不会去想什么好莱坞，中国有那么大市场，我的电影就是拍给中国人看的。" 说这话的人是冯小刚，话中的道理在于，中国的电影市场够大，可是现在在这个市场上唱主角的还是好莱坞的电影，作为一个中国导演，如果你拍出的电影连中国人自己都不喜欢看，那还拿什么去吸引老外？且不去管冯导的这句话说得是否绝对正确，小编我突然联想到了某一家国产游戏制作厂商，如果把冯导话中的"电影"换成"游戏"，这句话拿来形容他们倒也相得益彰——没错，我说的正是大宇。

《轩辕剑外传——苍之涛》在玩家的期待中终于上市了，照玩家的反馈来看，这次的《苍之涛》算是差强人意，大宇仍然保持着惯性继续前进，而发动这个惯性的，还是大宇曾经推出过的那些优秀作品。但正如某位读者给我的来信中所说："尽管大宇的游戏越出越快，但是总感觉他们是在做一个匀减速运动。"惯性会终止吗？减速最后会减到一个什么程度？也许小编是在杞人忧天。但是，在《苍之涛》中却明显可以感受到游戏已经变成了传达制作者某些思想观念的工具，没有游戏性上的创新，有的只是一个又一个蕴含深意的新故事。也许仍然有许多玩家对这种形式保持喜爱，但是长此以往，小编认为并非一件好事。"玩家更需要玩，而不是看。应该让他们在游戏中拥有更多属于自己的故事。"这是美国游戏制作人&评论家Richard Rouse的言论，而他所说的道理，正是许多著名游戏厂商崛起的根本原因。

大宇一直在执著地为中国玩家制作着一款又一款好游戏，"大宇制造"也是中国玩家心目中"精品"的代言辞，但是要一直获得中国玩家的认同也并不是一件容易的事。在笔者看来，保持锐气和创新精神，正是大宇现在最为需要的。否则，慢慢失去原来的那些玩家，也并非没有可能。

8神经
yangli@popsoft.com.cn



关于本刊新的游戏批评理论的探讨，目前已经接近尾声。最近小编的信箱里接到不少信件，批评意见大多是针对"文化包容性"这一条提出的，在某一段时间内，这种现象被小编笑称为"没完没了的文化包容性"。但是让人头疼的是，某些读者先将这一条中的"文化"两字无限放大，文中一律讨论究竟"我们的文化好"还是"外国的文化好"；既而将"文化包容性"这一条无限放大，认定我们是在用这一条来"评价游戏的好坏"。遗憾的是这两种看法都偏离了本刊的意图，"一款游戏是否适合越多的人玩就越好"，这个观点才是"文化包容性"这一条评审的核心。而"文化包容性"这一条标准也不足以最终评定一款游戏的好坏。这个话题还将继续下去，欢迎大家给我来信。

最后，借"编外杂谈"这块小地方再感谢一下晶合后院的云无常定、斯璐和给我发邮件的孤木残风、w_sign等朋友，谢谢你们精彩的发言！

本文中讨论的“游戏音效”包括了“游戏音乐”+“游戏声效”两个部分。

在很长一段时间里，在中国相当一部分的玩家心目中，游戏音效的地位都算是可有可无的。其中有很多原因，例如删除掉游戏的音乐和动画的硬盘版游戏最早是国内市场上的主流，这种“盗版的盗版”实际上是在严重地破坏一款游戏的本来面目，使玩家无法完整感受其品质。编辑部的某人曾多次遗憾地表示，在玩过《星际争霸》3年之后才知道这款游戏原来是有背景音乐的，这自然也是受硬盘版所累。另外，早期网吧里廉价的硬件配置也影响到了玩家对游戏音效的感受，许多人在玩《极品飞车》系列时，甚至会感觉到游戏中激烈的摇滚乐从10块钱的小塑料音箱里发出来已和噪声无异。但如今，追求游戏的声光色效在玩家中已变得很常见，各种高级的声卡和豪华的音箱走入玩家的家中，游戏音效的重要性开始逐渐被玩家所认识。那么，我们究竟为什么要说游戏音效也是评价游戏的重要一环，还将其列为游戏评分标准之一？简单来说，游戏音效起到了与游戏背景密切配合，烘托游戏气氛，表达游戏主题的重要作用。在某些游戏中，音效甚至可帮助玩家攻关。另外，还有的游戏音乐的素质做到了即便是脱离游戏，也具有很高艺术价值的地步（例如《异尘余生2》的主题曲“A Kiss to Build a Dream on”等）。简单地说，如果没有了游戏音效，一款游戏的娱乐性和艺术性都可能会大大降低。







回归本原

——游戏批评理论问题系列谈之五

这么近，那么远——浅谈游戏音效

■本刊游戏评论组 8神经

游戏音乐：点题与烘托

先来说一下游戏音乐。对此许多玩家的误解是，好的游戏音乐就是要有好听的旋律，就像《仙剑奇侠传》。仅仅对《仙剑奇侠传》而言，这种看法是正确的。“仙剑”的游戏音乐是以优美旋律取胜的代表，游戏中一共有80多首乐曲，在不同的时段被恰到好处地播放。看看这些乐曲的名称：《蝶恋》、《欺月拜天》、《比武招亲》、《白河寒秋》……它们都是应景而作，每首乐曲都有要表达的主题，和游戏中的某个特定时段结合得严丝合缝。在游戏的结尾处，当许多玩家感动得落泪时，实际上起到最大煽情作用的正是游戏的音乐；不信的话，不妨在这里关掉游戏的音箱试试看，是否还能找到原来的感觉？然而“仙剑”只是代表了一种游戏音乐的类型，并非所有优秀的游戏音乐都是靠旋律取胜。2004年的奥斯卡颁奖典礼，《指环王——国王归来》拿下了最佳电影配乐奖，但实际上如果要回忆这部电影中究竟有什么乐曲给人留下了深刻印象，却很有可能脑海中是一片空白。《暗黑破坏神Ⅱ》也是相同的道理，这款游戏的音乐，玩家如果不注意去听，甚至都发现不了，但它对环境、对气氛的烘托却堪称完美，只有当关闭音乐之后，才会感觉在游戏过程中突然缺少了什么！这样的游戏音乐就像是人身体里的血液，从外表上什么也看不到，可它却在暗中流动，无处不在。上面举的是两个各自特征明显的例子，也有一些游戏将这两种风格揉合起来，显示出集大成者的风范。例如《星际争霸》这款游戏，3个种族有3种不同风格的背景音乐——人族的激昂大气、虫族的诡异阴森、神族的恢弘壮烈，完美地展示出3个种族给人的不同感觉，堪称游戏音乐中完美的极品。再例如《寂静岭2》这款游戏，一开始的乐曲就点出了游戏的主题，随着这段音乐，玩家即将和男主角詹姆斯开始一段迷茫与挣扎之路，而游戏过程中并没有什么旋律动听的音乐，偶尔蹦出的一个音符却能产生让人惊魂不定的效果。点题与烘托，二者再次得到了完美的结合。以上列举的几款游戏，在我们的评分系统中都能得到音效满分的评价。

比较其他的音乐形式，游戏音乐又有自己的独特之处。如果能打开游戏安装目录的音乐文件夹，玩家可以发现，大多数的乐曲长度都在2分钟以内，有的甚至只有十几秒。在一个场景内，一首乐曲会反复播放，这里要求不能让玩家听出循环的感觉，否则在很短的时间内玩家就会感到厌倦。所以，大多数的游戏乐曲没有明显的起伏和高

低潮之分，即便有，也不能像一般的乐曲那样在短短几分钟内就都表现出来。音乐可在几分钟内达到高潮，然后迅速回落，但游戏的剧情却无法做到这一点。如果不能结合剧情而让音乐在游戏中恣意奔走，玩家的情绪必定会大受影响。若有游戏拥有着完整而美妙的音乐，应该怎样处理它？《寂静岭2》的主题曲"Promise"是一个成功的例子，这首曲子本身的元素非常完整，可是在游戏过程中，它从来没有播放到高潮阶段过，总是适时戛然而止，让玩家保持高涨热情继续前进。而它的价值最终也因为游戏，甚至脱离游戏而存在，被玩家奉为经典。

怎样的游戏音乐才算是优秀的？我们不用单纯去评价音乐本身，那样恐怕所有游戏配乐都只能去选择贝多芬或者莫扎特的交响乐。游戏音乐的价值要从与游戏的结合中来完整体现，这一点毋庸置疑。

游戏声效：烘托与帮助



游戏声效是比游戏音乐更容易被忽视的一环，但它的重要性却丝毫不在游戏音乐之下。这个环节由游戏中的人语和各种效果音组成。声效的一个重要作用仍然是烘托游戏气氛，例如在《生化危机》中吱呀作响的开门声、呼呼的风声、远处丧尸的低吼声；又如《荣誉勋章》中子弹的呼啸、笨重坦克履带发出的声响、战场上的惨叫等。与游戏音乐在烘托气氛时，实际上也是暗示这一阶段的主题不同，游戏声效的"烘托气氛"换句话来说就是力图通过声音表现来模拟一个真实的环境，像上面提到的两个例子正是其中的优秀之作。而人语指的是游戏中的配音，在许多游戏类型，尤其是角色扮演、冒险或者养成类游戏中，用真人为重要角色配音早已是非常重要的一环，毫不客气地说，像《樱花大战》这样的游戏，如果没有配音的话将魅力大减。在这方面，日本游戏和动画产业早已发展成非常成熟的体系，许多出色"声优"的表演为游戏角色的塑造起到了重要作用。而欧美的厂商尽管没有这一套完善的运作，但他们对游戏配音的重视也显而易见。例如《星际争霸》中，根据玩家连续点击游戏中某个角色的次数，他会用不同的话来表达他的情绪，比如从遵守命令到不耐烦、开小差，制作者的细致由此可见一斑。

声效的另一个作用是对玩家的攻关进行提示和帮助。如果本文读者看过上期"网罗天下"中介绍的韩国"星际天王"SlayerS_Boxer的盲打表演便可完全领会这一点的意义。在这个表演中，一位盲人选手只戴耳机与蒙上双眼的Boxer对战，两人都单凭耳机中传来的声音判断战场上的形势。从此看出，"星际"中每支部队的效果音是完全不一样的，当熟悉之后甚至可只听声音便可对对手的行动产生判断。当然，要做到这一步与高手的精湛微操作也脱不了干系。CS的玩家对声效的作用应该也深有体会，通过脚步声和枪声来判断敌人的位置是一个高手必须掌握的技能。曾有一次笔者在更换子弹匣时，发出的声响被躲在暗处的敌人听见，他立刻抓住时机跳出来将笔者的角色一枪爆头，这样的场景也在每个玩家的游戏过程中上演。

游戏声效对玩家产生的影响力是重大的，就像有人喜欢哼着《魂斗罗》的游戏音乐一样，也有人喜欢模仿RYU叫着"蚝——油——羹"，或是对《异尘余生2》中Bozar机枪或复仇者多管机枪子弹上膛的声音了如指掌（这款游戏中上百种枪械的子弹上膛声完全不同）。好的游戏声效对提高一款游戏的素质同样有极其重要的作用，目前国内的游戏开发商几乎没有重视到这一点。如果利用声效在游戏中来模拟出一个真实的环境，甚至起到帮助、影响玩家的作用，将是他们要研究的一个课题。

既求有功，更求无过

记得某个国内的游戏音乐制作人提到，他做游戏音乐的宗旨是8个字："既求有功，更求无过"。"有功"固然是对游戏的主题和进行起到积极的烘托作用，"无过"更是要注意千万不能对游戏造成负面影响。像"仙剑"那样拥有80多首乐曲，并能合理编排的游戏只是少数，许多国产RPG在只有寥寥几首音乐的情况下，还要做到循环播放，有时候乐曲还跟游戏背景并无契合，这样要让玩家忍受到通关实在是不易。前不久推出的《真·倚天屠龙记》便是个失败的例子，这款游戏的音乐编排堪称混乱，在一个场景内，经常出现每隔数秒钟便切换乐曲的情况，有时候甚至是在不该切换时切换，对玩家的情绪造成了反面的影响。对于游戏音乐制作人来说，他们不仅仅需要专业的音乐素养，能谱出好的曲子，同时还要具备编排导演的能力，最重要的是要对游戏本身有一个理性的了解，才能做出精彩的游戏音效。这样看来，"既求有功"很难做到，"更求无过"也同样很不容易。能够两方面都兼顾的游戏音效，自然可以得到高分的评价。



《寂静岭2》的开场，当音乐响起时，预示着一段奇异旅程的开始。



《星际争霸》——将音效做到极致的典范。

一款没有音效的游戏就像是一道没有放味精和盐的菜，是现在的玩家难以忍受的。这些声音远在虚拟的世界里，也近在玩家的耳边，它并非只是为了给玩家带来听觉上的享受，综合来看，它起到了烘托游戏气氛、塑造真实的环境和角色性格、用音乐来表达游戏主题和帮助玩家攻关等几个重要作用。当然，对于不同类型的游戏来说，以上几点的表现又各有侧重，这需要我们在评价的时候根据具体情况来分析。

轩辕剑外传 苍之涛 剧情之我见

一段消失在轮回中的历史，一场交缠了千余年之宿命。



大时代，谁为主宰

■晶合实验室 春三十娘

良品 总评 7.8

保持了一贯优势。宏大的剧情一如既往地富有深度。

3D引擎老套落后。部分人物刻画失之单调，过于浅薄。

制作	大宇资讯
发行	寰宇之星
载体	CD×4
类型	角色扮演
语言	中文
环境	WIN98/Me/2000/XP





关键剧情的交代过于刻板。

乱世出奇才

《苍之涛》自诞生之日起，就一改原先的传统，脱离了“轩辕剑”系列每一代必有一外传的固有传统，而被大宇直接命名为《轩辕剑外传》。笔者惊佩于大宇气度不凡的同时，曾一度很担心这种在外人看来有点近乎疯狂的做法。因为在RPG玩家的思维定式里，“轩辕剑”系列的辉煌也得益于它的良好传统。而继《轩辕剑肆——黑龙舞云飞扬》之后，大宇没有按照惯例为它推出专门的外传，这似乎脱离了一种习惯性的思维，估计其中更多在于打破一种常规的定式。作为传统国产单机游戏的最后一块阵地，大宇此举很像是一种赌博。1998年的欧洲冠军杯决赛，曼联在终场前第88分钟一直以0：1落后于拜仁慕尼黑，功勋教练弗格森爵士最后4分钟的换人于90秒内连进两球，使红魔瞬间从地狱回到天堂，硬是把德国人已带上飞机的冠军杯生生抢了下来，弗格森赛后也被形容为“像一个输红了眼的赌徒，在掷出最后50美分筹码以后，赢得了满堂红”。而2004年开春的大宇推出《苍之涛》，无论环境、形象和气质上都与弗格森爵士有相似之处。在被网络游戏层层包围的中国，在单机RPG已势微的今天，《苍之涛》肩负如此重任，能为它的主帅赢得满堂彩吗？

游戏过场动画一如既往的精彩，游戏画面沿用了《轩辕剑肆》的引擎，不过在场景效果上进行了不小的改良——车氏故宅竹林的清新细腻，苍龙界和滏口陉的雄伟宏大，华池之台四季岛的如画风光，太一圣殿的古朴森严，无不说明《苍之涛》的改进，看来DOMO还是很下了一番功夫。令人失望的是，人物效果则没有什么更好的变化，2D的外形贴图显得非常生硬和粗糙：晋文公重耳的君王服饰呆板而且棱角分明，人物的兵器经常不是抓在手里，而是飘浮在手上，走路时没有实际的踏地

《轩辕剑外传——苍之涛》评分解说

文化包容性（7）：正统的中国文化底蕴，游戏发生在一个特定的历史时期，制作者更是借用游戏来表达了自己的历史观，想要理解游戏的精髓，还需要具有一定的相关知识。

上手精通（8）：沿用“轩辕剑”系列可以用鼠标键盘操作的特点，上手容易，游戏中战斗属性转换、天书系统、装备炼化系统都有钻研的价值。

画面（8）：有点滴的改良，但是没有实质性的技术进步。大宇对于3D的运用还在摸索期中。

音效（7）：比起3代的音乐来，本作算是退步了，声效平平，也没有让人印象深刻的曲子。

创新（6）：除了讲述一个新故事外，几乎没有任何创新。

剧情（9.5）：相比系列的其他作品，本作更加强调时代的意义。历史观的体现达到了本系列新的高度。

感觉，而是人人都会“凌波微步”……战斗时的效果也没有特别明显的进步，尽管许多招式在表现效果上均采用了Bink动画播放的形式，显得格外精致和大气，让人眼前一亮。不过事后想想，觉得DOMO抛出此法似乎更多的是有意回避自己3D能力的不足——以这个观点来衡量，感觉上还要充分一些。加上某些特定战斗场景下用Bink效果的招数时不是跳出游戏就是死机，玩家对大宇的一些看法也在情理之中。

《苍之涛》的剧情足以让众人暂时忘却以上不足。继水镜这位女主角在《轩辕剑肆》中获得成功之后，车芸也是一个让人惊讶的女性。才华横溢的车芸年纪幼小却颇多巧思，善良单纯，聪颖好学，连土曜使者墨衡都对她青睐有加，将自己一身绝学倾囊相授不说，还为她制作了机关穷奇。车芸出身大家，尽管年幼不懂世事，但游戏过程中从行动和思想上体现出的爱憎分明，对于所为之事的矢志不渝，在浊浊乱世里绝对是青莲之出淤泥。《苍之涛》刻意淡化了人与人之间的阶级界限，以简单的社会关系、深刻的矛盾冲突勾画人物形象，这种白描手法是DOMO一贯所长，而经历了桑纹锦、妮可、于小雪之后，从水镜身上得到大展现，在车芸的形象中发挥得淋漓尽致。相对于情感丰富的女性，车芸的单线条思想和少于世故，绝对是游戏中非常晃眼的风景线。

对于人物的成功刻画，从传统和经历着手获得成功的不在少数。赛特是神器转世，何然是奇侠世家，陈靖仇命系帝裔，这些主角的先天底蕴在历代游戏中交代得固然较少，因为是成年人，他们举手投足间已体现出应有的主角气质。车芸的感觉则很苍白，她是忠良之后，游戏开头也有在车氏故宅的历练，但单纯依靠场景因素和时代背景来间接弥补车芸的底蕴，始终让人难以接受，更何况车芸的两个后世慕容诗和苻殷。前者是中军大将，叱咤沙场，百万军中取上将首级如探囊取物（女性的张翼德，怎一个“牛”字了得）；后者更是神使异人，本领通天，昊天界第一战力扛车芸、慕容诗、桓远之三人依然进退自如。如此对比，更让玩家对车芸的“领衔主演”大为困惑。直到游戏过程中各种详细的出彩表演，才让人自然而然地对这位饱受坎坷的女孩产生崇敬之情。加之两位后世的反衬，使车芸最后的死显得尤为壮烈。车芸之死在剧情安排上，并没有按照一贯的传统变成扭转局势的关键——太一之轮在游戏最终，还是实现了桓远之所希望的东晋克前秦的结局。然而对于车芸本身，未尝不是一个完美的句号。因为她的观念里，桓远之一己坚持的做法伤害了不该伤害的人，只限于是非对错，至于历史的车轮如何运转，她是不会关心也没有足够的成熟度去关心的。即使她要修改太一之轮，也是为被桓远之击倒的慕容诗讨个公道而已。最后“壮志未酬”，对于她的形象也没有丝毫损害，正相反，她对于自己的信念和他人的托付，已做到了“忠君之事”，她的形象尽管单纯，但足够高大。

或许车芸只是一个通晓木甲机关精要、不谙世情的女孩，但她从始至终的表现无愧于自己一直坚持的“对错是非”观念。感慨于她的英年早逝之余，对她的忠义不得不给予发自内心的赞叹：“少年英雄！”

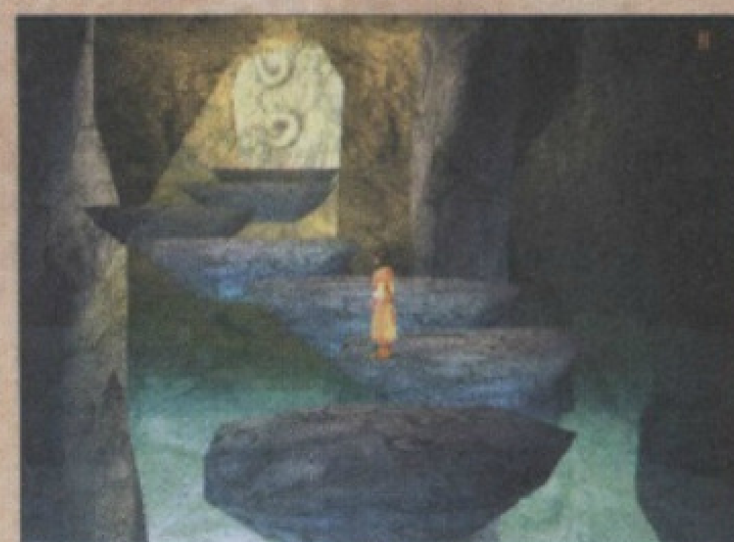
时势造英雄

桓远之和慕容诗在游戏里，代表了两种不同的对立观念。慕容诗因为来到千年前的春秋和车芸相遇，内心也隐隐唤起了对桓远之的前世记忆。毕竟车芸和桓远之情同兄妹，所以慕容诗不可避免地对桓远之有好感，但两人政见不同，各位其主，所以经常是话不投机，满腹猜忌。

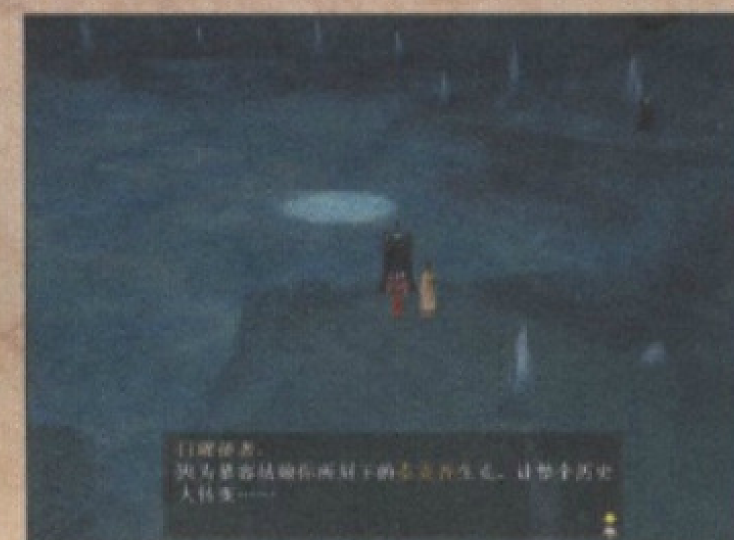
慕容诗在游戏中的形象十足是一个志存高远的治国奇才。她身怀绝技，又有上古神兵“轩辕剑”傍身，按理说回到过去以后只要她愿意，那么忽略七曜使者的存在，要完成自己的使命可以说是轻而易举。但她的所作所为一直令人感到奇怪——也就是她在遇见桓远之以后，对自己一心改变历史、兴复故国的想法产生了动摇，这无疑和她的性格设定非常不相像。毕竟她是车芸的后世，说车芸的性格转嫁于她身上，的确有些牵强，而车芸的性格实实在在地对她产生了影响，以至于后来慕容诗竟然选择告诉桓远之真相，然后采取一较高下的方法来决定谁能实现自己的愿望，未免太过个人英雄主义和流于形式——慕容诗明知道自己手握轩辕剑，便是100个桓远之也不在话下，还要做出这样的决定，不是流于形式那是什么呢？而且这种一厢情愿的想法在剧情发展最后却急转直下，桓远之偷拿了拓跋渊的轩辕剑，


极其单调的背景。


人物形象生硬。


光影效果尚佳。


DOMO是在恶搞？恐龙都出来了。


长篇大论的说教。

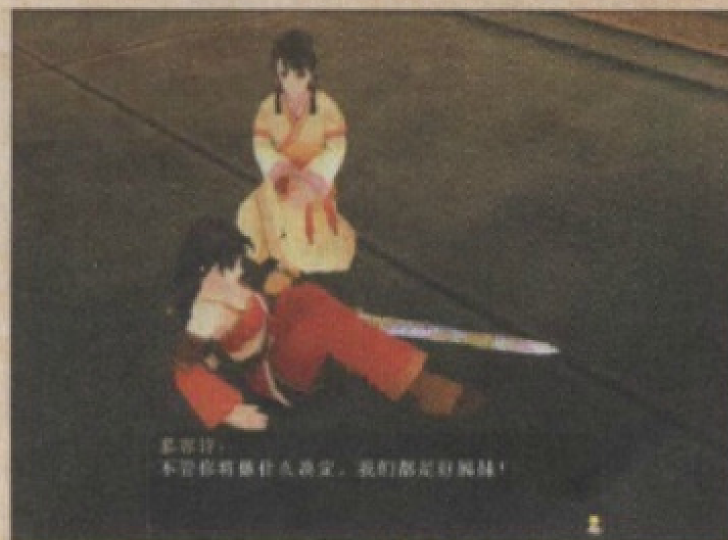

七曜使者也是主角。


情侣间的对话没有足够说服力。


桓远之的形象很成功。


墨衡是个好人。


妇人之仁只会坏事。


生离死别。


有点唏嘘的大结局。

两人的地位马上平起平坐，结果是白白“害死了”车芸。事已至此，只能说慕容诗妇人之仁了。可惜她最后的妇人之仁和一开头的英风勇武完全是天地之差。如此的蜕变，不仅刻板、急剧，而且缺乏合理的铺垫，只是因为车芸是她的前世而且又不时对她有耳濡目染的影响。做大事成大业者这样的表现实在是乏善可陈。对一个主角的刻画竟然如此，我想DOMO的功力不应该只到这种程度吧……

至于桓远之，与慕容诗的悲剧式英雄相比，则不愧是一个成功的人物，其实称他为“枭雄”可能更中式一些。《轩辕剑肆》中的姬良无论气质、风度、魄力，都不够资格成为“男一号”，而桓远之心计之深沉，所图之大，隐忍之深刻，手段之力度，可以说是无所不用其极。尽管他比慕容诗晚回到春秋，修建的五岳结阵在效果上自不比慕容诗直接前往太一圣殿对太一之轮进行修改来得直接，但他始终没有忘记自己的使命，并且利用到了一切能利用的机会和人。性格特点上，他较慕容诗无疑鲜明得多。剧情中桓远之最终实现了理想，东晋战胜了前秦，这对于他的苦心孤诣是一种肯定和回报，正所谓有志者事竟成，况且成事之后成者为王，败者为寇。至于成事之前怎么做，做了什么，就不用再去深究。桓远之最后为了自己的理想误杀车芸，玩家愤恨也好，哀伤也罢，抑或是不解，其实这是一种必然。桓远之的决断坚忍和《轩辕剑叁》中的赛特基本上如出一辙，区别在于赛特是受人所托，不如桓远之这么自发，主观上的能动性两人相差无几。而桓远之因为立场泯灭了人性，错杀好人，必然会遭到惩罚（这个惩罚怎么和《印第安纳·琼斯之圣杯传奇》里面的老十字军骑士得到的永生待遇一样）。单以误杀车芸便界定桓远之是恶人，在论据上就站不住脚，本来游戏中桓远之、慕容诗和七曜使者就是各为其主，不能单纯以善恶一言定之，只不过悲剧总要有人来演始作俑者，于是这个重担落在桓远之身上，也完善和丰满了他的个人形象，还拔高了《苍之涛》的剧情深度。

英雄辈出的时代

说《苍之涛》的宏观设定是“轩辕剑”系列有史以来最宏大的，当真名副其实。游戏中出现了众多主角，而且戏分相当重，再次突出了“时代”这一主题，加剧矛盾冲突和突出时代环境，以此来刻画人物形象，使得多位英雄共同存在的这一春秋时期更为写实和逼真。以往颇具单调性的善恶主角在《苍之涛》里并未很明显地出现，而代之以众多怀着美好理想的人物为一般主角，并以这些人物的行为烘托实际主角的地位和特点。就连七曜使者中的檀越之，其实他和桓远之一样，“本来是个好人，一时想得左了，于是做了坏事”。檀越之、拓跋渊、慕舆柔、苻殷和栾提炽都是秦国一统天下四处征讨时逃过兵火劫难的孤儿，被项楚所收养，国仇家恨使得他们对于秦国的统一霸业恨之入骨，在得传异术、高人一头之后难免有想法有动作，差异只在于做事程度而已。就此来看他们与和桓远之其实大同小异，不能一概以善恶定论，更何况七曜使者一开头要做的，是要维护太一之轮的客观运行规律，以防止被意外修改，其实本是一件好事。客观地说，他们其实要维护的是一个时代，而他们的行为也正在体现着一个时代的特征。不过算来算去，项楚和墨衡重伤垂死不说，檀越之等5人先后死去，最后让桓远之成了大事，项楚唏嘘之余也只能慨叹造化弄人。七曜使者在游戏中后期的登场比重大大增加，实在不能说是配角。以车芸木甲术之精、桓远之法术之诡、慕容诗轩辕剑之利，春秋时代本没有人再是他们对手，七曜使者不当他们对手，又再去哪里找其他人呢？4个时代的人物，不同的观点交织碰撞，才有了《苍之涛》这场大戏，才有了这个波澜壮阔的大时代。而这个时代中谁是真正的主角，估计很难说得清楚。车芸是无任务角色，苟安于乱世之中，其他人着眼的全部是未来的结局，由此可见，无序和混乱已注定了时代的特色，于是英雄顺应时势而出正是理所应当。只是众多英雄人物的情系黎民疾苦，齐心戮力以赴，搞到最后要因为不同的立场，压制了人性的真实而兵戎相见，在一个十足平民少女的谦和、文秀、纯真、友爱和勇决面前，竟也做不到交相辉映，只有黯然失色，甘当配角。时代的特色，便不免显得淡了。DOMO手笔之大，构思之奇，尽在这个时代的体现之中，纵有缺憾，亦是美玉微瑕。

大时代，谁为主宰？《苍之涛》通关后，我本以为会有了答案，而正如黄帝所说：“本来以为看到了大道，触到了大道，事实上我们离真正的大道，还很远很远……”估计我们会一直寻觅下去，直到寻到内心本真的那一天。

百万军中取上将头颅

萬夫莫敵·聖女傳

■贵州 yago

提起Trevor Chan和他的公司Enlight Software，大家都会想起即时战略游戏《七国演义》及模拟经营类的《资本主义》，而这位华裔策略游戏大师突然间改弦易辙弄出来一款动作游戏《万夫莫敌——圣女传》（也叫《圣女贞德》，以下简称《贞德》），这桩新鲜事的确让玩家们既惊又喜。《贞德》以中世纪后期法国民族女英雄贞德的前半生经历为故事背景，玩家操纵贞德亲身体验英法百年战争中的激烈战斗。游戏模式与家用机平台上的《真·三国无双》系列颇为相似。游戏乐趣强调以动作砍杀为主。本作中也夹杂有角色扮演和即时战略成分，从第五关开始玩家可在动作模式和即时战略模式下自由切换。不过令人费解的是，以即时战略游戏起家的Enlight在这款游戏中的RTS制作上实在堪称败笔，RTS模式下英雄战斗力大打折扣，如近乎弱智的寻路AI，部队行军时混乱不堪。好在本作并不以RTS为主，这些缺点也无法掩盖动作部分的辉煌。既然它本质上是动作游戏，现在我们就拿这款作品与《真·三国无双》（以下简称《真》）系列从各方面来比较一下。

良品 总评 7.4

庞大的战场与爽快的砍杀，这是一款非常适合动作游戏玩家的作品。

作为动作游戏的手感略为欠佳，系统上缺乏让人持久钻研的魅力。

- 制作 Enlight
- 发行 光谱资讯
- 载体 CD×1
- 类型 动作
- 语言 英文
- 环境 WIN98/Me/2000/XP



3个突破

PC上的动作游戏并不少，但真正能体现激烈混战场面的屈指可数，《贞德》的独特之处就在于爆了这个冷门，在游戏中很多地方都不难发现《真》的影子。对Enlight来说，这并不是什么丢人的事，作为家用游戏机上的超人气动作经典，《真》早已让无数PC玩家垂涎欲滴而又无计可施，考虑到光荣不会轻易决定移植自己的厚利大作，因此在这个时候出现的《贞德》正迎合了玩家们的需要。从动作游戏的总体来看，它算不上创新，但从PC动作游戏的角度来看，它绝对有一鸣惊人的资本。冷兵器动作游戏均以砍杀为主，《真》的突破意义在于3点：战场、连击技和角色养成。战场使玩家在面对群敌时能产生相当真实的危机感，连击技能让他们在逼真的混战中体验到虚幻的格斗艺术之美，角色养成的目的则是进一步深化格斗艺术并让其呈现多样化发展以提高游戏性。

《贞德》同样具备了这3方面的特性。先说战场，开篇动画展现出气势磅礴的中世纪古代战争场面，而游戏中的战斗场面更令玩家目不暇接，最多时能有上百英军士兵在开阔地界里追杀贞德，与《真》中那些反应迟缓的敌兵相比他们可难对付多了。通常情况下，如果贞德被五六名小兵围住就会险象丛生，英军士兵在混战中出刀时可没有丝毫犹豫。《贞德》的地图之大也远远超过《真》，以至于到游戏后期甚至行军途中会多次出现载入画面，这也许是本游戏仅有8关任务的原因之一吧。说到连击技，《贞德》中的大部分连击技主要通过鼠标左右键来实现，交替按键次数不同就产生不同的连击效果，例如左键两下右键一下，或右键三下等，攻击命中敌人后，系统

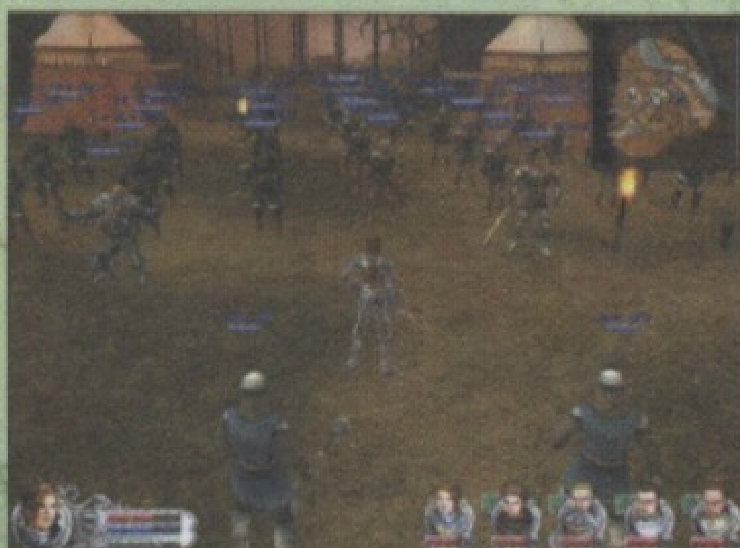

一场小规模的混战。


酷似RPG的人物属性和道具栏。


随时亲临一线的贞德大姐。


每关结束后也有评分。


指挥炮兵以大炮轰击敌人箭塔。


率领三军讨伐侵略者。

会在屏幕右侧自动显示累计连击次数。每种连击技都可修炼至最高10级，笔者修炼的近战型贞德最后出现的连击技共有20种之多，以个体而论远胜《真》中任何一员武将，但考虑到《真》有太多的武将，而且各人连击技又都不相同，因此这两款游戏在连击技的比较上可以说是各有千秋。角色养成最近似乎成了各类游戏中必不可少的添加剂，《真》在这方面的表现就略逊《贞德》一筹，主人公贞德具备详尽的基本属性列表，同时还有道具栏可携带暂时闲置的装备饰物或加血加魔的食物。每次升级后贞德能获得系统奖励的属性点数和连击技点数。属性点数可用来提升4项基本属性值，甚至可直接对生命值和魔力值加点，而连击技点数则可用来提升已习得的连击技的级别，或是学习新出现的连击技。与之相比《真》中的武将养成则显得过于单调，只有一个抽象的人物级别却没有详细属性设定，没有道具栏，药剂类道具全靠战场就地获取，而且只能在每关参战前为人物选择装备道具。《真》的优势在于拥有大量人物角色和隐藏装备。另外，遗憾的是《贞德》也没有借鉴它的武器修炼系统。

画面与手感的PC特征

PC游戏的画面细腻程度一直为家用游戏机所无法媲美，《贞德》在画面效果上的表现相当出色，不管是风和日丽的晴天还是细雨蒙蒙的阴天都非常真实，草木苍翠的野地、破败的房屋、巍峨的城堡都很到位，只是衣衫褴褛的NPC们多少有些形同鬼魅。玩家只有把视角拉到很近才能看到人物和房屋轮廓边缘的细微锯齿，在游戏内视频选项中还可调节场景草地的动态效果和稠密程度，显卡不够强的朋友最好量力而为。奇怪的是，显卡功能调节菜单居然设在游戏之外，而分辨率选择似乎只有1024×768一项，只是刷新频率不同，不知是否为自动判定。显卡较弱的朋友可在这个小菜单中将光反射效果和凹凸贴图设置为无，这样在游戏中能略微流畅一些；如果仍然不行还可在游戏内置菜单中将视野距离调低，不过即使这样也无法保证TNT2显卡用户得到令他们满意的效果，毕竟这是一款时鲜的3D动作游戏。到后期战斗人数会越来越多，玩家的显卡将面临更加严峻的考验。华丽的画面通常会有不菲的代价，即使是拥有FX5900显卡的玩家也必须忍受提取进度时冗长的等待，这大概是本作中最令人不快的烦恼了。

动作游戏的关键在于操作手感，《贞德》采用全套反恐式控制键位，玩家上手基本没有任何困难。由于《贞德》的操作非常简单，因此玩家能迅速展开对格斗技术的研究，这款游戏很讲究战术，纯粹乱砍乱剁贞德很难在乱军中求生，击倒敌人后如不迅速格挡防御很快就会被乱刀砍翻。不过，一旦玩家在把握攻防节奏技巧后，即使是最高难度对你来说也不过是小菜一碟。一些抱怨手感不好的玩家一方面是由于显卡缘故，另一方面是因为没有关闭游戏中的自动瞄准攻击设定项，当此选项为默认ON状态下，贞德挥剑砍剁时系统会自动指引武器攻击最近敌人，由于贞德只能攻击正面相对的敌人，因此视角强行扭变。如果附近敌人太多视角会频繁跳动，在玩家看来就好像是画面跳帧，操作连续感也被破坏。关闭该选项后操作视角将不再突然跳转，但在混战中也就无法保证你刀刀中敌。

《贞德》中玩家可以随心所欲旋转视角观察四周，这点比《真》中有限的视界要好，但进入室内等狭小空间后视角旋转控制效果却不尽人意。另外，骑乘马匹时视角控制也不好，仍然没有步战方便。操作手感不仅指对人物的控制，还包括了战斗过程中玩家所感受到的种种反馈。尽管贞德的战斗造型已很酷，挥剑起青影，击中敌人后锵然有声，但临阵厮杀中却没有足够夸张煽情的击打效果，敌兵个个仿佛闷不作声的阴险刺客，被砍中后只会像个麻袋似地飞出去，让人感觉太不过瘾。其实，这种感觉并不需要振动手柄才能实现，但在《真》中玩家随时都能感受到由此引发的那份热血激情，而在《贞德》中也只有20级后出现的能量攻击技才让玩家有了那么点震撼。

与《真》相比《贞德》更像是一款地道的动作RPG，引人入胜的完整故事情节和优美的画面都不是前者所能比拟的，这两者虽然相似但又各呈缤纷特色。《贞德》在模仿《真》的基础上明显有所创新，不过在操纵手感等微妙细节上的功力显然还是不及历经3代打磨的《真》系列。人无完人金无足赤，游戏也是如此，这款作品虽有种种遗憾，但它也带给我们更多惊喜，毕竟目前只有它能让我们在PC上体验到百万军中取上将头颅的英雄情怀。如果你渴望感受一番血染沙场的滋味，而且你的显卡又不算太差，那就坐到屏幕前来，到公元1429年的法兰西去帮助我们的女英雄贞德完成她的救国大业吧！

公元1429年，英法百年战争已进入尾声，屡战屡败的法国面临亡国危机，法兰西人民也因此饱受苦难，这时有一位名叫贞德的少女以上帝使者之名激发了整个法兰西的斗志。在她号召下重组的法军居然一举击退英军与伯艮第联军，并顺利辅佐皇太子登基继位。这位农家少女造就的奇迹在人类历史上也属罕见，她的英勇气概和爱国热情无不为后世之人所钦佩，1920年罗马天主教会追谥贞德为圣女称号，而有关贞德的传奇故事在各种文学作品中屡见不鲜。以即时战略游戏《七国演义》在香港起家的Enlight公司及其创始人Trevor Chan最近又推出了以贞德为主角的动作游戏《万夫莫敌——圣女传》，本作以贞德的戎马生涯为背景，除贞德外还有多位法军英雄也在游戏中登场，战斗场面之宏大激烈足以与PS2主机上的《真三国无双》系列相媲美。这款动作游戏中还独具特色地融入了即时战略成分，玩家不但能在一线冲锋陷阵，还可指挥各路人马与敌军展开大规模会战。除音效略逊一筹外，本作操作手感和画面均属一流，堪称近期不容错过的佳作。



■贵州 yago

良品 总评 7.4

制作	Enlight
发行	光谱博硕
载体	CD×1
类型	动作
语言	英文/中文
环境	WIN9X/Me/2000/XP



配置要求
CPU：Pentium Ⅲ 800MHz
内存：64MB
显卡：32MB以上
硬盘：1GB

实用经验谈

1.战斗技能的提升

战斗中升级后贞德可获得属性奖励点数和连击技奖励点数，按F1打开道具菜单，在左边的属性菜单中，力量、防御、敏捷和领导力4项参数都可以用属性奖励点数加以提升。如果要强化近战，20级之前的点数要全都加到力量上，如果要练神箭手就全加敏捷，如果想多带兵群殴就加领导力。这4项基本属性上方的生命值和能量值两项也能用奖励点数提高，建议初期要多加一些生命值，力争超过200点，这样战斗中即便偶然失手也不至于被秒杀。在人物属性菜单右上角有个金属手套图标，点击它可打开连击技菜单，上方是已习得的连击技，下方是可以学习的新连击技，连击技列表中的A和B分别代表鼠标左键和右键，提升已习得连击技级别或学习新连击技都要消耗奖励点数，攻击技级别最高为10级。由于本作中人物级别上限只有30级，因此玩家不可能把所有连击技都加到最高，建议首先加单A攻击到最高，这是战斗


按F1键可以打开属性和道具菜单。


每关任务结束后都有详细的评价。



中使用最频繁的基本攻击，此外弓箭攻击技也该加到10级。连击技中还有一项Down Attack，这招其实并非连击技，主要用来对付倒地的敌人，贴近对方后按Q键发动，主角会跃起对准躺在地上的敌人狠戳一剑，但如果没有提高级别则威力不会很大，另外对付躺地的敌人还可用鼠标右键重击。人物级别到20级后出现能量攻击，面对群敌按C键即可发动，该超级技威力很大，玩家也可将其加到10级。如果热衷于骑马砍杀就把马上攻击技也提高一些。剩下的点数就可以按玩家自己的喜好来加了，比如你在战斗中经常使用三轻一重的连击技，那就应在连击技列表中把AAAB加到最高，这样用你习惯的招术可以发挥出最大杀伤力。

2.格挡和闪避

所谓格斗应以保存自己打倒敌人为最高目标，保存自己有三大法则：加血、格挡、闪避。

游戏默认设置F3为自动加血热键，但游戏中采用A、W、S、D为方向控制键位，因此在实际战斗中F3键不太顺手，建议将其更换为E键。激战中如贞德连中数剑无法出手时就要赶紧加血，注意只有当她处于站立姿态时才能成功加血。格挡键为Q键，只要按住不放，无论小喽罗的普通攻击还是头目带红光的能量攻击全都能挡住，中后期与Boss正面作战时就靠这个，另外在按下Q键格挡敌人雨点般攻击时还可以不慌不忙地给自己加血加魔。闪避是游戏中最常用也最快速的保命大法，初期贞德未学会冲刺一击，玩家只能靠左、右、后快速连点方向按键施展闪跳，千万别把它当花架子，当贞德使用连击技后会有一段时间保持硬直状态，这时可是敌人乱刀齐下的危险时刻，如果不尽快退后或侧闪开就会继续挨刀，被砍中后又会产生硬直效应，恶性循环下去很快就挂。6级左右学会冲刺一击后贞德即可向前方突跃刺杀，是闪避中带有撞击性质的攻击，被群敌围住时用它脱身再好不过。

3.有效打击敌人

保护好自己的同时还要最大限度地打击敌人，游戏中的敌人基本上可分为三大类：肉搏型、远程型、头目型。肉搏型就是普通步兵，从低级剑士到重装步兵都属于这个类型，对付他们并不困难，通常情况下三轻一重砍过对方必然倒地，只要不陷入重围对付他们简直是小菜一碟。远程型敌人包括弓箭手、弩兵和炮兵，这些敌人生命值都不高，但在人多的时候会让你迅速掉血，如对方在城墙上或树林中你更是防不胜防。任何情况下都必须第一时间解决远程型敌人，解决不了就要尽快退出其射程之外，否则你很快会成个大刺猬，如果被大炮直接命中不但掉血还会摔倒在地。对付远程型敌人最好的武器就是弓箭，瞄准敌人时如准心变为绿色则表示目标在射程内，对敌人大炮最好用爆破箭。头目型敌人也就是Boss了，他们的特色是拥有闪烁红光的特殊攻击能力，如果不及时避开会有性命之忧。头目型敌人身边通常都簇拥着大批手下，最好先解决喽罗再与其单挑。杀死头目型敌人主要有两种方式：用弓箭或面对面攻击，使用弓箭时将其诱入一处宽阔地区，按Z键切换为弓箭模式，面向对方边退边射



贞德被围攻时可以用“大招”突围。



敌重装步兵会用盾牌格挡。



贞德施展连续技攻击。



燃烧吧，小宇宙！



击倒敌重装步兵。



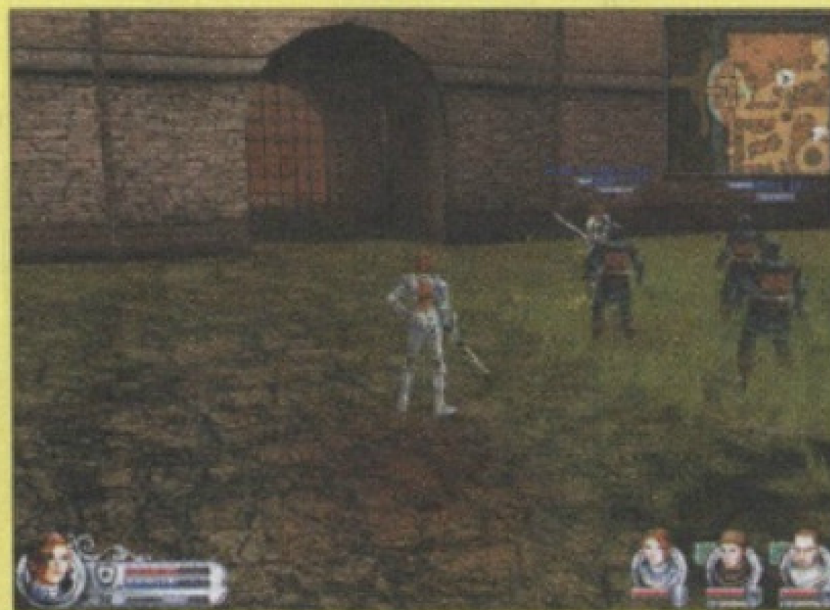
贞德在城墙上据险御敌。

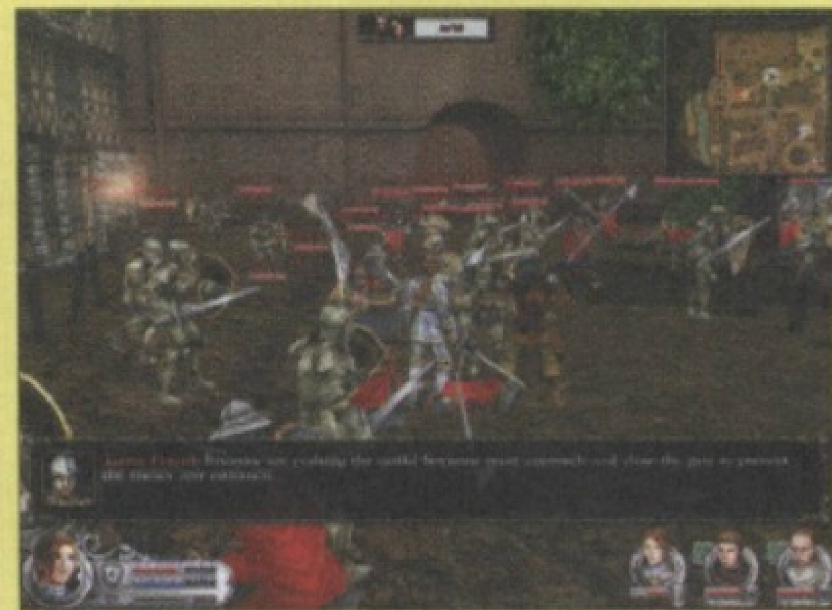

RTS模式下的城堡。


在RTS模式下攻上城楼。


RTS模式下与敌人在村中混战。


面见奥尔良总督。


英军会从这里突入城内。


引住大队英军才能保全城内百姓。

箭，如果用爆破箭效果更好，多花点时间什么Boss都能搞定。面对面硬拼危险性较大，重点在于用Q键挡住对方的红光特殊攻击，趁敌人招术间隙的硬直时间发动攻击，只要稳守稳防很快就能结束战斗。与Boss正面对抗的打法花样还很多，例如利用树林之类的地形与其周旋，对方施放红光攻击时跑开几步避其锋芒，等对方动作结束立刻靠近冲刺一击，如果Boss倒地再贴上去补一招Q键下刺，然后继续跑路。

4.RTS模式在攻城战中的运用

从第五关开始玩家可在游戏中按F2切换到RTS模式，此时画面变为俯视视角，点击将领时也同步选取其部下兵卒。在RTS模式下可以按Ctrl加数字键编队，要激活既定编队必须用Alt加数字键，直接按数字键只能激活法军英雄个人。如果要让别的英雄及其部队跟随贞德作战，切换到RTS模式后选取英雄及其部队，然后以鼠标右键点击贞德即可。英雄们在看到敌人的时候会主动追击，如果要让他们坚守驻防可在RTS模式下点击画面右下角英雄头标左侧的绿色按钮，变为红色即表示就地驻防，这招用来让英雄带弓弩手驻守城墙最好。说实话这个模式给人的感觉有点画蛇添足，在RTS下你的英雄人物会显得很傻，老半天也灭不了几个敌人，它真正有意义的作用就是调动炮兵。在RTS模式下还有一个严重问题，本作中后期地图很大，一张地图分为很多区域，在动作模式下每次跨区行动都要花点时间载入，而在RTS模式下你的鼠标根本无法滑动到本区以外的地方去，只有靠激活其他区的部队才能将视野移到该区。攻城器械有弩机、小炮、重炮、臼炮和长臂发石车，都需一定数量的轻步兵才能操纵，在城外的很多地方分布着可修造攻城器械的建筑，但其中大多数只接受阿朗松公爵的指挥。弩机和长臂发石车无法移动，但后者射程和威力都是所有攻城器械中最大的。如果要让士兵脱离攻城器械，选中该器械后原地双击鼠标，然后再分别选取士兵即可指令其离开。攻城首先必须炸开城门或城墙，在RTS模式下选取攻城器械后再把画面拖到敌人城墙处，可以攻击的地点会出现两把刀的图标。如果城墙上有敌弓弩手，就不要用火炮攻击，因为弓弩手的射程一般都能覆盖火炮，而且守城的敌人数量通常都不少，几次齐射你的大炮就会灰飞烟灭。轰开城门最省事的方法是让英雄携带足够的爆破箭在动作模式下冲入城门洞中，用爆破箭一通速射摧毁铁栅门，只要城门一破其它事都好说。

圣女英雄传

任务一 抵达（The Arrival）

本关基本算是教学关，贞德与简梅兹前往奥尔良投军报国，沿路会不断有教学提示，玩家可趁此机会熟悉各种热键及连击技巧。前方路上会碰到阿朗松公爵派往奥尔良的两名信使，4人结伴同行，注意路边岔道里埋伏的敌军，从地图上标明的入口才能进到他们所在的位置。在转弯点的高岗上可缴获贞德专用的2级长剑Flamberge，保护两名信使安全进城可获得额外经验值奖励，如果他们阵亡要记得取走尸体上的信件，否则无法进入奥尔良城。

任务二 帝国反击（Imperial Counterattack）

进城后简梅兹会带贞德去见奥尔良总督，总督让贞德去城中铁匠铺和面包商那里转转，顺便把不需要的装


小施诡计创下217连击纪录。

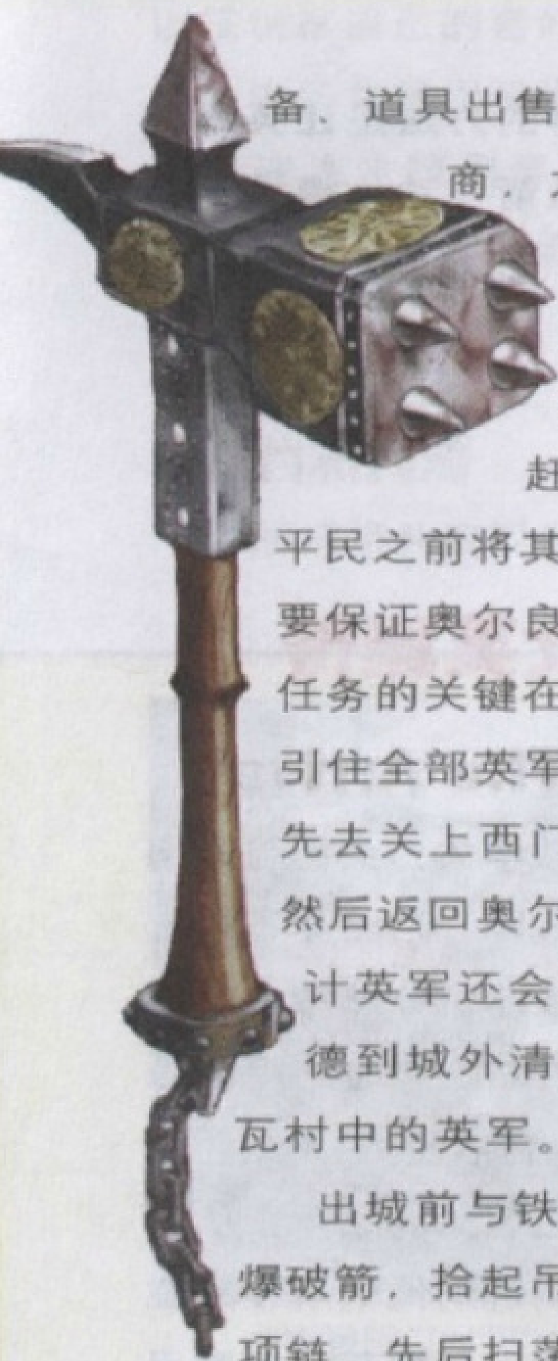

杀入敌人营寨。


迎击亚历山大及其手下。


对付塔博特必须格外小心。


这就是英军运送劫掠财物的马车。


土列尔堡墙上激战。



备、道具出售换钱。刚离开面包商，大队英军在内奸的配合下突然涌入奥尔良城，贞德迅速赶到西门截击，要赶在英军杀害18位平民之前将其全部消灭，同时还要保证奥尔良总督的安全。这个任务的关键在于尽快赶到西门吸引住全部英军，全歼入城英军后先去关上西门铁栅门（R键），然后返回奥尔良总督处，总督估计英军还会再来，于是派遣贞德到城外清剿博格斯村和布洛瓦村中的英军。

出城前与铁匠对话可得到20支爆破箭，拾起吊桥旁增加10力量的项链，先后扫荡两座村庄，注意取得村中宝箱内的宝物。靠近布洛瓦村时会听到英军要带大炮来攻奥尔良的消息，消灭敌人后迅速回城，记得关上铁栅门，收集尽可能多的爆破箭后去找总督，总督送给贞德一枚虎之心项链，可增加武器威力10%。英军将领约翰和威廉带着大炮再度来攻，赶紧到西门上城楼，居高临下用爆破箭迅速摧毁敌人的大炮。然后再下城楼打开铁栅门，敌人会立刻扑来，迅速关闭铁栅门，然后隔着栅栏安全享用大堆的敌人吧，在这里连击300不是梦哟。打败约翰和威廉可得到等级3的贞德专用长剑Badelaire和一枚项链，同时赢得本关的胜利。

任务三 拂晓攻击（Assault at Twilight）

贞德与简梅兹奉命出击攻占英军的两座营寨，沿路向西进攻，很快来到第一座敌寨前。从营寨壕沟的缺口处杀进去，全歼守军后拿下这里，不过来自西北的大队敌援会分几次扑来，消灭他们后再攻打左下角的那座小寨，派简梅兹上前用撬锁技打开营门，或者消灭右上方谷地里的英军也能获得钥匙。里面的英军正要处死一位法军士兵，混战后救下这位战友得到拉伊尔将军的信函，此时如果往东返回出发点即可与拉伊尔会合，队伍实力大增。敌人的第二座营寨在地图最西端，通向那里有3条路，建议先将路上的敌人全部消灭，然后沿河边绕到敌人后方，在那里会有一座被劫掠过的村庄和一座英军训练营，里面有不少补给和道具。从后门向英军营寨发起总攻，消灭包括箭塔上的守军后英军将领亚历山大会率部出现，先用游击战术消耗他那帮强悍的手下，等他落单后再收拾这家伙，只要及时避开他闪烁红光的致命攻击就能打败他并缴获4级贞德专用剑Crecy Broadsword。

任务四 土列尔大捷（Victory in Tourelles）

尽管奥尔良已无燃眉之急，但驻扎在周围的英军仍对该城构成威胁，贞德、简梅兹、拉伊尔及阿朗松公爵4人分头行动。贞德与拉伊尔一路先从地图东北角向南而下，很快传来消息简梅兹被英军捕获。来到地图最东南端的英军营寨，打败威廉姆·格莱斯代爵士后夺得圣奥斯丁塔的大门钥匙，这是攻占圣奥斯丁塔所必需的道具。接下来朝西北方向的两座营寨进击，打败英军守将亚历山大后在左下方的密林内遇到重量级的英军老将塔博特，这家伙看似独自一人，当他生命值降到一半时会召出大批埋伏的弓弩手，消灭他们后塔博特又会反扑过来，这次更加凶猛，多用避实就虚战术加点耐心就能摆平他，胜利后获解救简梅兹所需的监狱钥匙。再往上走是英军将领威廉驻扎的营地，打败他得到的监狱钥匙可解救营内两名被囚同胞，他们会告诉贞德一些情报。

此时可先到地图左下角的铁匠和面包商处补充食物，附近箱子里还有一把2级速射弓。沿地图南端往西走，在抵达



最西南端的法军营地前会遇到簇拥着一辆马车的大队英军。消灭他们后到法军营地中可遇见一位牧师，他们恳请贞德夺回被英军抢走的教堂财物。再回马车处会出现一位车夫，与其对话让他驾车跟随贞德返回法军营寨可得到等级10的贞德专用剑——圣凯瑟琳。圣凯瑟琳剑身上有5个可镶嵌十字架的槽孔，从本关开始每关均可找到一个隐藏的十字架，这些十字架会提升圣剑附加属性，最后可打造出一柄超级神兵。在马车附近的南下路口还能遇到法军将领杜诺斯等人率领的大队人马，如果需要帮忙可以叫上他们。牧师身边的村长请贞德帮忙寻找失散的5位村民，这些村民就在营寨东北方向的岔路上散步，找到他们并带回到村长身边后可获得能镶嵌在圣凯瑟琳长剑上的第一枚十字架。最后沿着岸边往西去解救简梅兹，他脱身后会指挥法军大炮夺取圣奥斯丁塔，贞德也可以用钥匙打开圣奥斯丁塔的栅门上到塔顶摧毁6座弩机，塔上箱子里还有简梅兹专用的一把长剑。夺取圣奥斯丁塔后如果法军炮兵全灭可由贞德发射爆破箭炸开土列尔堡大门，混战中干掉英将约翰，消灭城内全部敌人后取得胜利。

任务五 横扫卢瓦尔河（Cleaning up the Loire）

法军获得战场主动权后计划进一步肃清卢瓦尔河畔的英军，首要目标是东南方向的嘉吉城，四位英雄集中在奥尔良东门外，本关这4位都不允许阵亡，因此还不如让贞德一人冲杀安全些。本关开始可以按F2键切换即时战略模式，先向东扫清大河北岸的敌人，在其中一座村庄附近还能缴获英军机密文件。沿途战斗中会得到监狱钥匙，可用来解救附近村中被囚禁的3位法国将领及士兵，其中两人在北岸，一人在南岸，注意有的监狱是双层的，前后都有囚室。攻到北岸最右下角的桥头前停止前进，桥南有敌人的箭塔，不可冒进。解放北岸的罗福雷村后与一对父母谈话得知他们的小孩走失，孩子就在最近的桥头，不过一旦与小孩对话就会触发大批英军伏兵，并从桥南北两端夹击，他们会杀死孩子，因此务必找来其他英雄增援，安全带孩子回村后得到镶嵌圣剑的第二枚十字架。

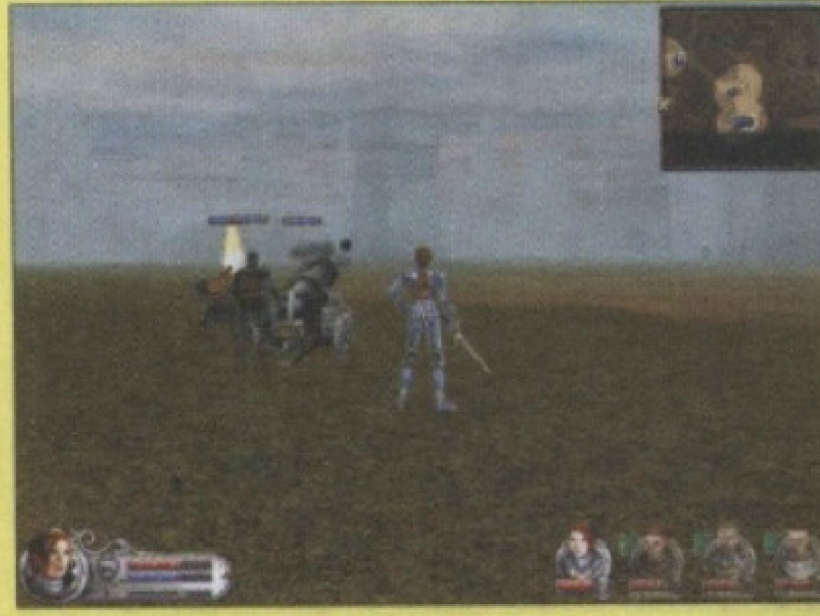
返回奥尔良，从南门过桥到达大河南岸，正下方谷中可与携带小口径火炮部队的杜诺斯会合。在东面村庄中可得到一把贞德专用的6级剑，实际上这把剑威力超过圣凯瑟琳。不要急于携带炮兵东进，贞德先扫清通往嘉吉城西门的道路，攻下沿途所有被英军占据的村子。可以考虑通过中间那座桥把炮兵运到北岸，切换到即时战略模式让他们攻击东面桥头的敌人箭塔，最好之前先诱杀塔下的敌人守军。摧毁箭塔后桥北村子上方会出现大批英军，必须在4分钟内赶回并消灭他们，之后得到一个分支任务，招募一支至少80人的大部队，为进攻嘉吉城作准备。其实根本不用如此麻烦，在西门外最下端的尽头还有一支法军重炮队伍在待命。玩家可自由选择从西门或北门发起进攻，先诱杀门外守敌，然后用大炮摧毁附近箭塔，最后再轰开铁栅门，贞德先进去消灭墙上弓箭手，然后大炮再进城轰开内城城门。干掉拦路的威廉后清剿内城，最后轰开中间那座要塞的大门，与门内的约翰展开激战，打败他结束战斗。本关无法涉足西部地区，所以不用费神找路往那边跑。

任务六 攻打穆恩、波金西（The Siege of Meung and Beaugency）

本关地图与上关相同，奥尔良总督率部从北面进攻位于奥尔良左下角的穆


先向东进击。


沿途解救战友。


用大炮摧毁箭塔。


最后对城内要塞发起总攻。



截击英军补给马车。


与贝德佛周旋。

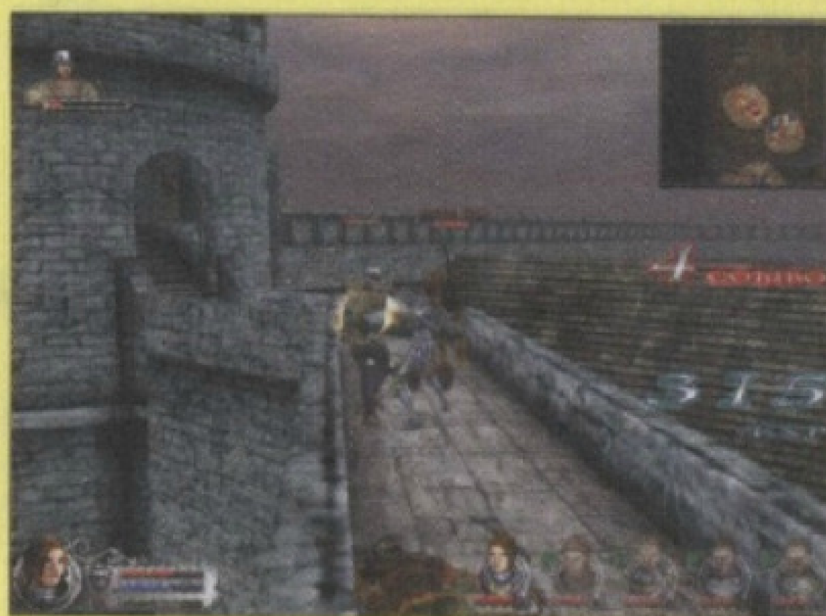


恩城，阿朗松公爵建议从南面配合夹击。开始贞德要立即赶到穆恩城南门截击英军运输车队，在附近曲折小路上会遇见一辆由大批英军护送的马车，摧毁马车完成这个分支任务。接下来解放东面的两座村子，第一座村子解放后村民会要求你护送他们前往奥尔良，路上会有大批敌人伏兵截击，出现伏兵的高地会反复冒出重装步兵，可以利用这里好好练练级。第二座村子有大批弓弩手，解放后村民会告诉你有个英军逃兵躲在波金西南边的村子里，波金西就在穆恩左侧，沿南岸走到地图尽头可发现这名英军逃兵，给3000元他就会帮你破坏坚不可摧的穆恩城南门。先不要让贞德靠近穆恩城南门的大桥，从后方把大炮运来先摧毁南门两侧的箭塔。逃兵打开南门后，贞德进去逐步诱杀城内敌人，敌将亚历山大就在南门城楼上，杀死他后会激怒英军勇将贝德佛，他提出要与贞德单挑。先继续清剿城内敌人，城内有很多宝箱，沿城墙有5间囚室关押着无辜百姓，在附近敌人身上可找到释放他们的钥匙。在兵营那里可找到贝德佛，打败他后缴获一把拉伊尔用的巨槌。接下来扫清穆恩城北被英军占领的两座村子，解放靠近奥尔良城西门的柏戈斯村后可从村民手中得到第三枚十字架。

购买大量爆破箭后前往波金西城南门，一口气冲到门洞里轰开铁栅门，不要理会墙上弓箭手，继续冲到内城门洞轰开城门进去。进入内城后不要靠近北门，先登城墙清理上面的所有弓箭手，如果塔博特主动来找你就把他解决在城墙上。等消灭城墙上的全部敌人后，从北门旁的台阶下去，英军会分南北两路来援。迅速扑到北门洞里关闭铁栅门，这样做可以阻断从上方攻来的威廉姆·格莱斯代部队，然后返身迎击从南门杀来的斯考尔和法思多夫，打退这两人后用关门打狗法消耗威廉姆部队，清剿城内外残余敌军，法兰西的旗帜终于在波金西城头飘起。最后还要北上追击刚才来援的英军三将领，同时还需摧毁敌营内的所有大炮。

任务七 对峙（Impasse）

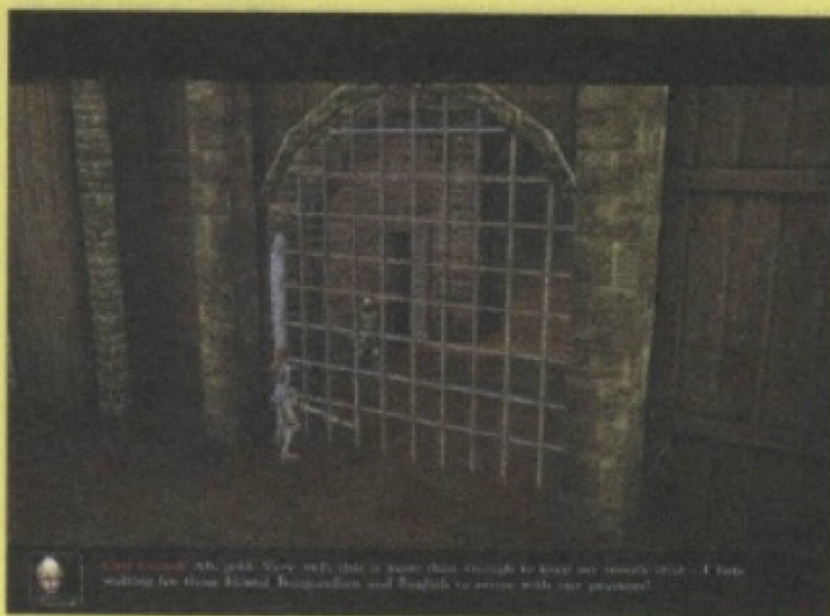
贪财如命的帕林特·葛雷萨雇佣军一直在为英军和伯艮第联军卖命，必须尽快铲除他们以削弱英军力量，而金钱是对付这帮家伙的关键。开始派贞德从位于地图西端的营地出发，出门会看见拥有巨大木墙的圣皮埃尔堡。沿左侧条形地带北上，消灭沿途敌人并占领村子，注意收集敌人存放在营地里的金币桶，本关任务之一是必须收集至少100个金币桶，它们在小地图上以黄点表示。与雇佣军战斗时靠近按R键可临阵收买他们，但这样做金钱消耗很快。从西北角高地下来后向东进攻，迅速将简梅兹及阿朗松公爵等主力移动到地图东北角的圣托马斯村扼守桥头，他们的作用是全力保护村民安全。攻占下方两座营寨并摧毁运送金币的马车，雇佣军头目马休·高夫很快会带队出城前来探察。击退马休后不要继续前进，立刻回防圣托马斯村，敌人的一支伏兵会来这里屠杀。消灭敌人后与村民之一对话可得到护送他们前往西北角高地搜寻食物的任务，那里会出现一些木桶，砸烂之后出现的粮食只有村民能够获取，但要小心两侧高坡上会出现敌人伏兵，最好之前先作准备，或对敌人采取收买策略都能成功保护运粮的村民回到村口桥头，完成这个任务的报酬是镶嵌圣凯瑟琳长剑的第四枚十字架。接下来终于可以向东南进军，夺取这一地区4座敌


攻城先清理城墙。


摧毁这些臼炮。


靠近可收买的佣兵时地图下方会有提示。


谁敢挡我?


用金币贿赂这名门卫。


要耐心清理查莱特堡墙道上的敌人。


英雄们中计被困！


在特鲁瓦堡城墙此处轰开一个口子。


国王万岁！


把大队人马都叫上来。



最后的大规模肉搏战。


法兰西吹响了胜利的号角。

营。在最东头的瑟西村可获得一封法军阵亡士兵的情书，查看情书后送还给圣托马斯村中的寡妇。

通往地图南端的道路被篱笆墙阻断，这时可以回师攻打圣皮埃尔堡。来到圣皮埃尔堡南门前，迅速靠近门卫，按R键贿赂他打开铁栅门，进城后上墙清敌，同时收集金币桶。下城墙后用爆破箭轰开内城门，在山坡上迎战马休与他的兄弟马丁，击败两人并剿灭城内外残敌后取得圣皮埃尔堡控制权，南下道路也由此畅通。来到依山而建的查莱特堡前，修建长臂发石车在城墙上轰开一个口子。城上敌人会从两侧巨型吊桥杀出，贞德要全力挡住他们，或趁机冲入吊桥上墙清敌。在外墙上会遇到敌人头目文森特，解决他后逐步清理城墙上多如牛毛的敌人。如果下到城墙破口处可能会遭遇敌主将帕林特·葛雷萨，打跑他后继续清理城内散敌。注意侧面山壁洞中有一柄贞德专用的8级长剑，另外城墙走道的结点关押有法军战俘。在城墙上清剿时会先后遇上敌将唐齐兹及敌酋帕林特，干掉他们并消灭城内全部敌人后取得胜利。

任务八 加冕之路（The Road to Coronation）

本关4位英雄要与奥尔良总督一起护送法国皇太子前往地图最上方的兰斯，在那里皇太子将登基成为法王查理七世。开始在地图最下端登场，切换到RTS模式选取所有人都跟随贞德，然后就浩浩荡荡往北进军，沿途让你见识一下什么叫人多力量大。本关不但要保护皇太子，同时还得为这未来的皇帝立威，因此要在抵达兰斯之前使其功勋值提升到80以上，方法就是完成尽可能多的任务。经过树林中的零星战斗后，大队人马来到欧塞尔堡南门前，城内敌军似乎已闻风丧胆只得开门放行，当贞德进城后突然前后铁栅门关闭，英将威廉姆·格莱斯代狞笑登场，原来是个陷阱！击败威廉姆并消灭全部城内守军后夺取欧塞尔堡。欧塞尔堡上方的特鲁瓦堡非常坚固，其铁栅门用爆破箭无法摧毁。在左下角有个攻城器械厂，派阿朗松公爵去建造一座长臂发石车，用3名轻步兵操纵它轰击南门右侧的城墙可以打开一个口子，注意城内敌人涌出反扑。贞德从裂口杀入城内，先上墙清敌，从北门附近下来击败守将法思多夫，夺取特鲁瓦堡后尽快关闭北门截断从北而来的大批敌军，同时将皇太子等人带入城内。此时不忙北上，先派贞德前去攻占东面那座环形营寨，山顶上有两座长臂发石车，东南角的瀑布旁还有不少好东西。

拿下环形营寨后继续北进，开门迎敌以多击少有胜无败，过桥后轻松夺取上方小村子，村中铁匠有售贞德专用9级长剑。夺取左上方两座村子后，先向西去攻打斯考尔的农庄，在山坡上的寨子里有个宝箱暂时无法打开，开箱子的钥匙在东北方岛上的夏龙堡中。堡主伯艮第公爵是恃险据守，皇太子命令务必拿下这座要塞。用爆破箭轰开铁栅门后往里涌，城内很多弓弩手，夺取夏龙堡后在兵营旁可找到钥匙。此时再去山坡寨子中开启箱子得到镶嵌圣凯瑟琳长剑的第五枚十字架。接下来要做的事就很简单了，所有人马合兵一处一起向北进发，沿途遇敌只管痛扁。经过密林后来到兰斯城外，英军将领威廉与卢森博早已在此等候多时，大家人海往上一涌很快给他们送终。最后让皇太子靠近兰斯城门完成这最后的任务，他会赠送贞德一枚帝国之戒。当整个法兰西都在庆祝胜利之时，贞德却恢复了她农家少女的装束，独自一人离开了欢声笑语的都市……

《海商王》是德国游戏公司Ascaron继《大航海家》系列之后，为完美结合海上贸易、陆地建设、实时海战、冒险任务等游戏元素而打造的策略经营游戏，带领玩家来到16世纪盛行海盗文化的加勒比海域与墨西哥湾，亲身参与英格兰、法国、西班牙、荷兰四国争夺美洲资源的斗争。它不仅让玩家与电脑贸易者在商业上进行竞争，还让玩家陷入了国与国之间的对抗，极高的自由度允许玩家创造出多种玩法。下面就请随本篇攻略进入《海商王》的世界，回到16世纪的加勒比海，你会做一个富甲一方的总督，还是威名横扫整个海域的海盗头子？

PORTROYALE 海商王

■游侠创作室 阿凌&Iseraph

基础篇

一、地图

城镇： 游戏中有大大小小60多个城镇散布在加勒比海。城镇中有许多建筑，包括教堂、港口、船厂、酒馆、市集等，如果这里是皇家港的话，还会有总督府，各建筑的具体功能将在后面介绍。

藏匿处： 当你声望到达一定程度时（一般是在升级为海员时），如果你和所属国的关系良好，总督就会给你一张藏匿处地图的碎片，这碎片要集满9张才是一张完整的地图。当你买到有红叉的地图时，就可以“发现”藏匿处了。这时就用足眼力，对照地图，看看那个红叉应该是地图上的哪里，然后把船开到那里去，就会有发现藏匿处的动画了。

选择藏匿处的心得： 在等级为水手或海员的时候就要勤存盘，回到港口的时候什么都不管，先存盘再说。然后点选酒馆，看看是不是有人要卖藏宝图的碎片给你，如果没有，就频繁进出港口。当有人要卖藏宝图的碎片给你时，先离开酒馆，存盘（第一次存盘）。接着选择总督，拿第一个碎片，然后存盘（第二次存盘）。再来去酒馆，那个要卖藏宝图碎片给你的人会变成卖藏匿处地图的碎片，找他买下来。然后开地图去看有没有红色叉叉。如果没有，就读取第二次存盘，再找他买一次，买到有为止。如果你不满意这个藏匿处的位置或是特产，就读取第一次存盘，重新拿一次地图。在买取第二张地图的过程中，你可能会买很多次，这样就会看到地图上大概的地形，这时对照地图，其实大概也可以猜到藏匿处所在的地区，特别是某些有特殊地形的地方。如果不想要某一地区的藏匿处，就直接读取第一个存盘重拿吧。

二、建筑

城镇的建筑分为玩家可建型和不可建型，藏匿处建筑的功能跟城镇一样，就不再赘述。

仓库： 仓库是玩家储藏货物的重要地点。有一个仓库管理员负责这里的日常管理，玩家买到的货物和自己拥有生产建筑所产的货物都会储藏在这里，另

精品 总评 8.0

制作	Ascaron
发行	光谱博硕
载体	CD×1
类型	策略
语言	中文
环境	WIN9X/Me/2000/XP

文化包容性：8　上手精通：8　画面：8　音效：8　创新：7.5　剧情：7.5

配置要求
CPU：PentiumⅢ 800MHz
内存：128MB
显卡：16MB以上
硬盘：500MB

外，这里的货物可以直接运输到港口进行买卖，到游戏后期，玩家可修建多个仓库来应付大宗交易。

港口： 港口是贸易的重要地点。点击进入后，就可以看到本地正在买卖的各种货物，左边的黄色箭头代表玩家卖出的价格，右边的黄色箭头代表玩家买进的价格，最右侧的数字代表玩家所买进货物的平均价格，而红色的数字代表这个城市中非常稀少或者价格昂贵的货物。另外，港口的“装备”指令是用来购买武器和大炮的，招募水手也在这里进行，如果要准备当个海盗或是赏金猎人，千万不要忘了购齐足够的装备。

总督府： 总督府只设在一些主要的城镇，其它城镇则只有副总督府。在总督府，玩家可以跟总督、将军、建筑师等人会面。首先说说总督，如果玩家的声望达到一定程度，总督就会指派给玩家一些任务，甚至可以把总督的女儿娶过来；与将军谈话，帮助他进行城市防御的强化，可以提升自己的声望；找建筑师可以购买建筑执照，尤其是在其他城市里，没有建筑执照就不能修建生产建筑（但是在母港不须购买）；从会计那里可以贷款，当然如果这个城市有特殊需要，会计也会找你借一些钱，他会付上足够多的利息；只有在结婚后才能见到妻子，她会提供一些有用的情报。另外还可以从海盗列表中看到最近活跃的一些海盗的情况。

造船厂： 这里可以购买新船和维修船只。只有有总督的城市才可以购买船只，其他城市只能维修船只。

教堂： 教堂里可以进行祈祷、庇佑和捐献。多多请神保佑自己的船队在海战时减少伤害吧。另外，捐献可以让玩家的声望在这个城市里增加。

酒馆： 酒馆里可以赌博和招募船长。早期利用S/L大法赌博是发财的一个手段，而招募船长需要玩

豪华的总督府只在主要城市才有。

这是英格兰总督府。

有总督驻守的城填

名称	1570	1600	1630	1660
维拉库兹	有	有	有	有
比洛克西	有	有	有	有
圣奥古斯丁	有	有	有	有
格兰德巴哈马	有	有	有	有
安卓斯	无	有	有	无
哈瓦纳	有	有	无	有
千里达	无	无	无	有
贝里斯	有	有	有	有
皇家港	无	无	有	有
太子港	有	有	有	有
圣基特	有	有	有	有
瓜德罗普	有	有	有	有
马卡利塔	有	有	有	有
卡塔赫纳	有	有	有	有
查尔斯城	有	有	有	有

✕ 代表藏匿处


玩家的所有货物都会储藏在仓库中。


市场是举办庆典和提交货物的地方。


在教堂里可以祈祷、庇佑和捐献。


比洛克西发生了瘟疫。

家的声望达到一定程度之后，用来组建更多的船队。另外，在酒馆里经常有特殊人物给玩家交待一些任务。

市场： 玩家可以在这里申请举办庆典。如果有送货任务，也是在这里交货。

三、基本指令

进入城镇后，在游戏画面上方从左到右的游戏指令依次为：

大事记： 记录整个加勒比海域的大事。

日志： 记载了玩家在游戏中的几乎所有信息，需要调查时就在这里翻阅。包括：①新消息：系统给玩家的一些提示信息，例如需要获得更多经验值、需要改善哪方面的工作等；②任务：接到的任务都在这里显示，注意任务的规定时间，以便能够及时完成；③概观：玩家的建筑物和船只的大概情况；④生产：记录玩家生产建筑的产量情况；⑤收支情况：玩家一个礼拜内的资金收支情况，是亏是赚都有明白的记录。另外，贷款和放贷的情况也提示在这里；⑥贸易路线：记载了上一次航行的情况以及航行的收益；⑦个人档案：玩家的等级和在各个国家的声誉等；⑧国家咨询：每个国家的发展情况图表，以人口的增减为主；⑨地图：玩家得到的地图，中后期的任务完成就要参考这些地图。

等候中的船队： 方便玩家迅速找到空闲中的船队。

任务中的船队： 查看正在执行贸易或战斗的船队。

切换航海图： 切换航海图，来到海域的界面。在这里可以指挥船只在海上航行前往其他城市（用鼠标右键来指定路线）。有些港口必须自行探索才会发现，港口外面会有3种图标，第一种表示目前缺乏哪种货品，第二种表示目前是否缺乏移民者，第三种表示金矿或是瘟疫。

修建生产设施： 在这里可以修建一些属于玩家的设施——仓库、医院、住宅区等。修建医院和住宅区都是让玩家名利双收的手段，有钱了之后一定要考虑。另外还可以修建一些高报酬的生产建筑，普通报酬的建筑就最好不要去动了。仓库修建之后不能拆除，所以要谨慎修建。

切换迷你图： 将迷你图在海域和城市之间切换。

船队调配： 这是非常重要的指令。选择之后有5个下属指令，可以对玩家船队的情况进行进一步了解和调配。第一个木桶状的图标是了解该船队装载货物的情况；第二个铁锚状的图标是了解玩家船队情况。玩家重点分配水手、弹药到某艘船上；第三个眼睛状的图标是了解玩家一艘船上的具体情况，包括水手数、士气、弹药装备量等；第四个船舵状的图标是设定航线情况的，如果玩家要设定自由贸易路线，那么就需要在这里进行；最后一个铁炮状的图标是让玩家设定攻击对象的。注意，在购买新的船只后，需要将其编进原来的船队中去，方法是在船上按鼠标右键，然后拖拽船只，将其编为一个船队。当玩家的一支船队编满以后，可以组建第二支船队。

商人贸易篇

商人发展路线： 助手→船徒→普通水手→水手→海员→舵手→领航员→船长→海军上将→总督（港口接任，游戏结束）

一、前期准备

开新游戏时，玩家的属性要选择商业头脑（商业交易+5%）和贸易（贸易声望+5%）。在选择最初城镇时要十分谨慎，因为玩家在游戏中可以持有的建筑证共10张，再加上一个藏匿港，一共最多能有11个基地，所以选对地点是十分重要的。笔者认为应该选择盛产食物的城市，最好是产鱼，如果还能生产盐、大麻，那当然是好上加好喽。西班牙的维拉库兹可以说是游戏中最强的城镇，所有材料都不需进口，还能兼卖肉类，所以刚开始就先靠自己的贸易赚钱。西班牙在第一个时代是最强盛的，如果玩家想

选择其他港口，也可以考虑太子港、查尔斯城、哈瓦那、千里达等，因为它们位于地图中间，以后要自动贸易的话又快又安全。

二、资金积累

刚刚进入游戏后，玩家只拥有一艘双桅横帆船和一座仓库以及2万左右的资金，这么一点连塞牙缝都不够，所以首先要积累资金。民以食为天，初期绝对要先做食物贸易，一个城市没有食物，其它产物的需求是不会有的。食物有5种：谷物、鱼类、肉类、马铃薯、甜酒，以维拉库兹为例，可以在这里买鱼再卖到附近那些不产鱼的城市，同时买木材，卖到右边的几座城市，这样基本不愁没有钱赚。这时玩家一定要亲自过问买卖，据笔者个人经验，商品买入价格×1.35=卖出价格比较合适，这样一开始亲自交易的话约多4成收入。还有一种初期的资金积累方法就是用S/L大法去酒馆赌钱，赌法以赌金的5倍为准，输赢5倍存读，输则读赢则存，把初期的本钱赌到约七八万以上。

三、生意扩张

等赚到七八万左右，就盖第一座建筑物——制盐厂，不要忘了仓库中要买一些木材存放，盐才能生产。再继续努力贸易，以后要卖盐就改卖自己生产的，利润会更大。再赚几万之后，再盖第二座建筑——锯木厂，接下来就是大麻园跟渔场。当渔场盖好后就买一艘三桅帆船，雇一个船长，去港口招水手。注意水手要雇最小需求值，多了没用，大炮什么的都不用买（因为重心放在贸易上，遇到海盗就跑，不必正面交战）。注意，一次的交易量不要太多，否则再低的价格也会因你买走太多而升高。你卖出货物也一样，电脑很高的收购价也会因为你大量出货而迅速降低，这一点不可忽视。

四、自动贸易

点选自动贸易，出现画面后点选新城镇，选根据地“维拉库兹”，设定从仓库取出鱼400（在后期，买2艘商用帆船来跑一条线就够了，所以设定400才不用改来改去），再来将“抵港后维修船队”以及“卸载所有东西到仓库”打勾。第二步，点选新城镇，第二座城就选“维拉贺莫撒”，设定卖出鱼400，价格230～240之间，第三座选“坎佩切”，也是卖出400，价格230～240，接下来设定其他的城镇，例如圣多明哥、圣汤姆、托土加、吉巴拉、农布瑞德底欧司、伊凡伽利司塔、圣地亚哥等，这些都是没产鱼的城镇（最好选择本国的城镇），设定约七八座城镇就足够了（最多只能设10座）。这样一条卖鱼的贸易线，约需玩家建造三至四座渔场来提供货物，建议盖6座以上的渔场。自动贸易的时机以建了第2座渔场后为佳，不要忘了给船长换商船和多建仓库。初期锯木厂的产量会把400库存的仓库挤爆，因此不要忘了建仓库，否则多出来的货物保管费很快会把人弄破产！

五、发展城镇

还是以维拉库兹为例，此地产7种100%产物：鱼、肉、盐、木材、大麻、砖及染料，但是缺了8种其它产品：谷物、马铃薯、甜菜、布、烟草、可可、糖、棉花，越靠前者需求量越大。再看看维拉库兹的周边：谷物——西萨、考帕克利士底，马铃薯——坦比哥、西萨，甜菜——坎佩切、考帕克利士底，布——坦比哥，烟草——坦比哥，可可——考帕克利士底，糖——考帕克利士底、坎佩切，棉花——坦比哥。因此选择坦比哥、考帕克利士底来配合发展，不过这都是发现藏匿处以后的事情了。

六、提高人口

建设不可缺的就是木头、砖块、大麻、五金及人口，在此提供一个移民人口的方法。当接到总督请你去开其它城市玩笑的任务时（就是去花钱买人口），如果资金充裕的话，可以把该城人口×100



酒馆是作弊赌博和招募船长的地方。



港口是贸易的重要地点。



在港口可以买卖各种货物。



城镇周边人口密集。


在造船厂可以买卖新船和维修船只。


在总督所在城市的造船厂才可以购买船只。


准备战船。



元给该城。以3000人口为例的话，只要在期限内当天给他30万，隔天该城市会降到千人不到，而会产生3000单位的移民人口。如果要获得比成本便宜的物品可以再等一两天，因为在当地因人口骤减的原因导致需求大减，价格大跌，可以购买到相当大量比成本价还低的物品来卖。反正只要把那3000单位的移民准时移出就可以把30万拿回来了，所以要注意考虑自己的载运量，如果没那么大的胃千万别开太大的玩笑，可将3000单位的移民还一部分给该被开玩笑的城市。

七、经营藏匿地

经营的思路首先是看藏匿处产什么不产什么，不产的东西到其它城市补齐，藏匿处的特产通常与周围的城市息息相关。原料要注意保持充足，接下来依需求增加建筑物，移民跟食物是一定要先运过来的。藏匿处无限的库存可以好好利用一下，把藏匿处当中继站，东西运过来后先丢到藏匿处的仓库，再依库存分配到各个城市。这些动作当然是要用自动贸易，设置得好就一劳永逸。不过有个大前提是要先有赚钱的贸易路线，至少要平衡一下收支，不然还没赚就先亏本了。如果你钱很多，刚开始时有一些亏损问题也不大，能撑到开始赚钱就行。有余力的话一边发展城市一边抢船赚钱最好，当藏匿处发展到一定规模后，幸福的日子便开始了，你会觉得你一直大量花钱，增加的钱总是够用。

海盗掠夺篇

海盗发展路线：助手→船徒→普通水手→水手→海员→舵手→领航员→船长→海上霸主（随时可去当总督）

一、前期准备

开新游戏时，玩家的属性要选择瞄准度（手动海战，大炮精准度+5%）、西印度海盗（海战声望+5%）。选择城镇时最好选地图中间、有总督府的地方来作根据地，例如太子港、查尔斯城、哈瓦那、千里达等。一是这里的商船多，二是万一打累了，要自动贸易也不错。

二、初试牛刀

如果够大胆，初期可不用贸易（不像有商人属性那么容易赚钱）。买满大炮跟散弹，立刻找无名海盗来练手（一般就一两艘船），当然够强的话也可直接杀有名海盗。进入海战画面，首先要确定风向，风向可从云朵的运动方向获知。比如海战开始时己方位于东面，敌方位于西面，如果风向是从东向西，战斗开始后就走南北向。由于敌人处于逆风，不管怎么追，己方的船只都是次高速。行至接近边界，转向正西，这时敌方的第二纵队最多也只是次高速，而己方达到最高速，经过短暂炮袭就可以再转至南北向，虽然是次高速，正好让敌方剩下的高速船接近以便攻击。不要完全转至逆风，其后用侧风方向行驶（西南向），拉开距离后转至西北向，多转几圈，这样一磨敌人很快就会死光，如果开始时处于逆风就只能看运气了。初期的总体思路是先用散弹杀敌方水手，等到他们人数小于20人时立刻冲过去用登船战，俘虏船只后立刻回去卖，用这样的方法反复不断来赚钱。

海战常识：①海战时用侧舷面对对手，按住Shift键开炮；②鼠标右键控制船的方向；③你的船决不能比对方慢。

3种炮弹各自的作用：①链弹：拉近敌我的船只。它可以用来损伤敌舰的桅杆和船帆，导致敌舰航速减慢，不过用得多了也能伤人和船体；②散弹：主要杀死敌船水手，非常有用；③重弹：攻击敌船持久度，使其沉没。

三、对抗船队

购得大吨位的船只后，不用管什么私掠许可证，直接找西班牙的

运输船团单挑，别找其它国家，因为初期他们的船团里面应该还没有大型西班牙大帆船。虽然对方有10艘，但实际上有攻击力的只有5艘（可能是2到3艘大型西班牙帆船跟一些武装商船或轻快帆船所组成）。一开始就往顺风方向逃，用散弹不停地开炮杀敌水手（炮弹要带够），边打边逃，免得被追上。逃出战场后立刻存盘，再立刻开战，因为敌人不会恢复，大概六七次之后，敌人已经没什么人了，就可以俘获对手的西班牙大型帆船。拿到西班牙大帆船后就不停去打有名的海盗，顺便累积西班牙大帆船，直到得到藏匿处。看一下藏匿处拥有的特产，开始自动贸易。

四、水手肉搏

组建西班牙大帆船战队后，可招募足够多的水手。不配炮弹，专用水手攻击，大概会死100多人，但可抢得多艘船只，随便找个港口卖掉都是大量的银子，然后再补充水手，循环往复，很快就能积累大量的财富。

五、攻打城镇

掠夺一个城镇，要在海面上先和城市的防御设施展开一场对攻战。如果对手的防御炮台比较多，战斗是有一定难度的。下面讲一些操作要点：将船开到距离炮台左或右的一段路程，使用转弯加速的路线，这样会因速度够快而使敌人的炮台全部打空。再按Shift键发炮攻击对手。操作好的话，用一条快速轮船攻下一座20门炮的港口也可以做到。注意，发炮要打炮座而不是炮本身，打炮座才会让对手的损伤加快。另外，打完一轮要快点把船给绕回来，不然会直接跑到大地图上去。在一定距离之外炮台是打不到船的，但你也不是每一发都能打中它，这个距离可以慢慢寻找，不过命中率蛮低的，以快速轮船来说，一次发射25颗大概只会打中一两颗，偶尔也会多中几个，所以必须多带炮弹。

任务篇

一、部分酒馆任务

1.贩卖货物

任务描述：我本来要在这座城镇提取大量的XXX货物，不过我的生意伙伴一值都没有将它们运来，你能不能运XXX货物来这里？在XXX时间之前我会以一桶XXX钱的价钱买下任何你运来给我的XXX货物。

如何进行：在期限内带着指定的XXX货物至该港市集内交给对方（这任务可以倾销藏匿处大量库存的货物，能大赚一笔）。

2.葡萄酒掺水

任务描述：一点小小的建议，给我一些糖和葡萄酒，我会试着在其中掺点水，你会得到为数两倍的葡萄酒。

如何进行：在期限内，带相同数量的糖和葡萄酒到指定港口的市集内交给对方。

3.探索暴风雨

任务描述：你既年轻又强壮，能不能勇敢面对危险呢？我是个钟表匠，正在寻找一个海上的暴风雨，因为想要测试我的最新作品，它叫定时器，它的设计概念是即使在大海浪、高温、潮湿之下依然能够准确运作，让我登上你的船队并请你带我到暴风雨的中心点，为了表示我的感激，我会告诉你的船长定时器是怎么运作的。

如何进行：在期限内，把接受任务的船只航行至任务栏内显示的暴风雨位置。航行至暴风雨的阴影内，当有“铛铛”声时再返航至原出发港口。

4.搜寻沉没船

任务描述：有一艘船一直没有来，他会运给我一件珍贵的传家宝，最近得到消息说这艘船沉没了！你能不能帮我找到它？

如何进行：出发至任务栏内显示的港口，沿着该港海岸航行一小段距离，直到有“当”声表示寻


展开海战。


接到一个酒馆任务。

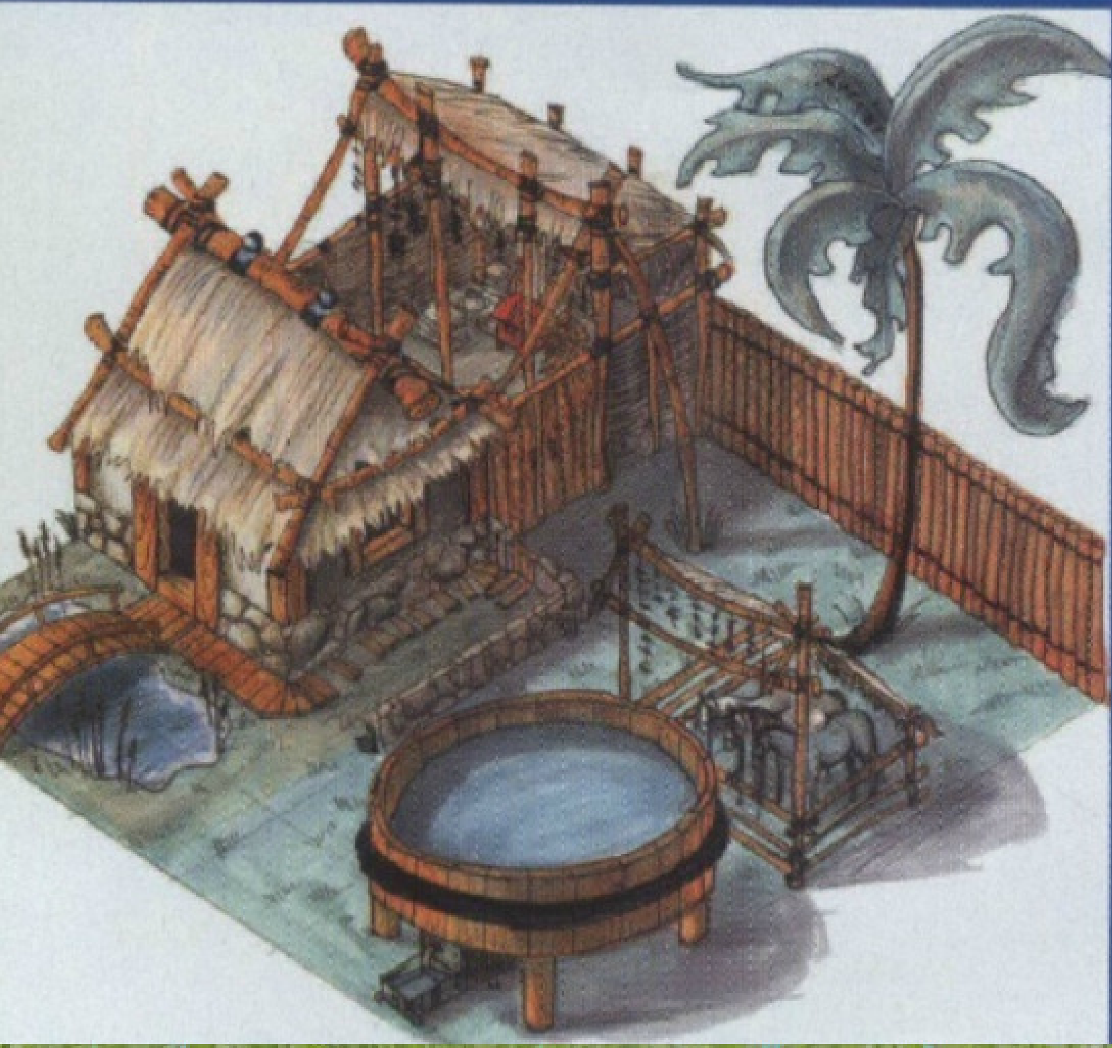

接到太子港总督任务。


谜题1：塔克群岛左上方那个小岛。


谜题2：佛罗里达群岛上方的海岸。


谜题3：马提尼克岛上面的那个小岛。


谜题4：千里达正上方那个小海湾。



获，再航行至接任务的港口与对方会话即完成任务。

5.资助探险队

任务描述：想知道如何赚一些黄金吗？一个新的探险对会从XXX港出发，要去一个遥远的地方探访当地土著。据说那里有大量的黄金，你可以赞助他们一些五金、衣物、盐、葡萄酒，不过只有当此探险队成功时，你才会获得报酬。如果你想参加，请跟我说，我会叫他们等候你要赞助的东西。

如何进行：在期限内，把XXX个铁制品、XXX个衣物、XXX个盐、XXX个葡萄酒运送到XX港的市集内，交给XXX人。

6.海盗绑架狗

任务描述：你必须帮助我，海盗把我最心爱的狗绑架了。我必须付赎金，否则我的狗会被丢下海！我没有船，也不敢通知军方，因为怕这么做会惹恼海盗，请帮我带狗回来。

如何进行：至任务提示栏内的港口市集内付赎金后，再航行至地图栏内指定的位置（也可以直接去地图栏内指定的位置打海盗，不过任务会失败）。

7.护航清海盗

任务描述：你好，我的船队在港口里，已经从殖民地那里装了满满的货物。我正准备前往欧洲，但是我必须顺路造访XXX港。不幸的是，我的船队武装不足，而且海盗已经事先打听到我的航行路线，鬼才知道他们是怎么知道的。如今我不敢启程到XXX港，如果你能在我之前出发并留意一下海盗的话，我会付你XXX钱，你意下如何？

如何进行：由接任务的港口航行至XXX港，沿途会有海盗自动攻击你的船队，击败他们即可。

8.海军上将

任务描述：我是谁并不重要，你知道我认识你就够了，你非常清楚我们正在跟XXX国打仗，我的队伍刚得到一个消息，一位非常具有影响力的海军上将正前往一座我们知道的城镇，你想不想替我的国家服务，消灭那位海军上将？不过要记住：他受到良好的保护。

如何进行：至任务栏内提示的海军上将出发港外埋伏，把他的船队击溃就完成任务了（完成这个任务可以得到快速轮船）。

9.载人任务

任务描述：我必须尽快赶到XXX港，港口里有没有船可以载我到那里？如果能够早点到的话，我最多可以付你XXX钱。

如何进行：任务期限内，航行至XXX港即可。

10.攻击护航舰

任务描述：我一直在这里等你，请随我来一下，我有一些重要的事要与你商量。我是XXX国王卑微的仆人，如你所知，我们在跟XXX国战争。我听说一支军事船队即将抵达一个XXX国的城镇，因为会进行大量整修，所以他们会在那里停泊一段时间。我们应该趁这只护航舰队还在港口时攻击它，不过XXX国并没有资源部署一支船队来执行这项任务。你被军方视为一个危险人物，因此我希望你能接受这项任务。

如何进行：在航海图中选取一支船队，点选右边的攻击模式（大炮图案），再把XXX国勾选，然后航行进入任务栏内指示的城镇，选择“由海上来”攻击该港口，就会有一支军事船队阻止你攻击港口，将其击败就可以完成任务了。击败舰队后，可以不用继续攻击港口，按逃离即可。

二、部分总督任务

1.巫术探索

任务描述：我的女儿发生了一件可怕的事，她心神非常混乱而且整天胡言乱语，有人说她的经历不会让她改变这么大，但是我从来没看过她像这样子，这里的教士认为他可能被下咒了，由于我无法公开寻求答案，能不能请你帮我寻找关

于巫术的消息？愈多愈好，你是个水手而且游历四方，我相信你能够帮我。

如何进行：首先到佛罗里达群岛港口内的酒馆跟人探听消息，并接受；然后到纽奥良港口内的酒馆跟巫毒小姐对话，并接受；由纽奥良港口出发，沿着海岸向西航行，会有海盗主动攻击你；最后打败海盗回纽奥良酒馆跟巫毒小姐对话即可完成任务。

2.洗劫葡萄酒

任务描述：与XXX国作战大大地影响了我的葡萄酒存量，然而，我恰巧知道现在有大量的葡萄酒正从欧洲运送出来，如果你能够让那些葡萄酒的目的地变成我这里，对我的葡萄酒窖和你的口袋绝对会有很大的益处。船队大约会在XXX天内抵达XXX港，偷袭葡萄酒运输船并且至少洗劫XXX个，在XXX时间之前把这批货物送到XXX港的市集，你就会得到XXX钱作为报酬。

如何进行：到指定的港口外等待名字为葡萄酒运输船的船队，抢劫他指定数量以上的货物，在期限之前送到指定的港口市集中即可（对方的运输船队到达港口，任务会失败，一定要攻击他才行）。

3.流失人口

任务描述：你是知道的，我们在跟XXX国打战，这就是为什么我要你帮我破坏他们的一座城镇，这座城镇流失愈多人，你会得到愈多的奖赏。

如何进行：在航海图中选取一支船队，点选右边的攻击模式（大炮图案），再把XXX国勾选，然后航行进入任务栏内指示的城镇，选择“由陆上来”攻击该港口。注意！一直重复“由陆上来”攻击该港口，港口的人口数即会一直减少。

4.限时送药

任务描述：我有一个住在XXX港的朋友，他的女儿病得很严重，因为她被一条毒蛇咬了，我有一些要给她的特效药，但是我的船都不够快，但是谢天谢地，在你的XXX船队中有一艘船速度够快，很适合这趟运送，如果你能在XXX时间之前送达XXX港，我保证会给你XXX钱来感激你的善行。

如何进行：把船队航行至XXX港即可（建议船速没有13节就不用接了，如果船队内有最高速达不到13节的船，先把它脱离队伍）。

5.探索新港口

任务描述：我知道一个几乎没有风险的探索任务你可以执行，想不想试试？

如何进行：在任务期限内，去发现不在你航海图上的XXX数量的XXX国港口即可。

谜题篇

游戏中有10个谜题。每个谜题由3个谜面组成，谜面是玩家在进入港口时随机出现的，跟玩家经验没太大关系。谜面的出现没有顺序，一般来说，出现了第一个谜面，其余两个很快就会出现。当3个谜面都出现后，就可以去破解谜底。

迷题1：

谜面：①由一处出发，他人留在左方，找一座小岛，少不了的宝藏；②查理斯曾经将头靠在另一座小岛上；③有一座岛屿是猫地岛屿。

谜底：塔克群岛左上方那座小岛。

迷题2

谜面：①两棵棕榈为其记号搜其左；②花岛隐蔽得很好；③由海中地沙洲之处，向北行。

谜底：佛罗里达群岛上方的海岸。

迷题3：

谜面：①始于罗坦，迎着太阳，向金而行，别太晚出发，那会没有意思；②你会抵达珍珠列峡，但是还远得很；③数到第四环，胜利之歌将在背后响起。


谜题5：在伊凡伽利司塔岛。


谜题6：在科罗左上方那块突出部。


谜题7：在卡拉卡斯和马卡利塔中间的那座小岛。


谜题8：在贝里斯和罗坦中间凹进去的地方。



谜题9：在纳骚—安卓斯岛的左边突出处。



谜题10：罗坦西南的海岸。



谜底： 马提尼克岛上面的那座小岛。

迷题4：

谜面： ①有人提起在千里达北方，我们找了又找差点发狂；②稍稍向东行，发掘一海湾，快去，别扰我；③我们来自哈瓦那，运气不是很好，在一片广大地土地上绕圆圈寻找金子。

谜底： 千里达正上方那个小海湾。

迷题5：

谜面： ①北方有二岛，一岛可遗漏，二岛有蹊跷，缓缓绕一绕，宝藏任你拿；②一线贯两端，中间通北方，一段旅行，短暂又舒适；③非一非三，重要的两座城镇，贝里斯是我见过的第一座，一定是第二座城镇中国王的港口。

谜底： 在伊凡伽利司塔岛。

迷题6：

谜面： ①你必须由皇家港向安地瓜而行；②以10节之速向南行，沿路闪避宝藏；③一半旅程，探访小镇，如同海盗，眉皱不展。

谜底： 在科罗左上方那块突出部。

迷题7：

谜面： ①你必须到卡拉卡斯去；②半路上有宝藏；③城镇在心脏地带不远处。

谜底： 在卡拉卡斯和马卡利塔中间那座小岛。

迷题8：

谜面： ①从这座岛屿向西航行，沿路搜寻海岸，藏匿处距离皇家港有一大段距离，但是比较偏向南方，隐藏在一个角落；②古老的金字塔，西北方一角，小镇里开始搜寻；③旅程起点画个圈，由此算两天，你会抵达一座岛屿。

谜底： 在贝里斯和罗坦中间凹进去的地方。

迷题9：

谜面： ①在目的地城镇结束旅程，另一边发现宝藏；②在找到小沙洲地地方开始旅程；③随着东风走一天，面对危险，不管发生什幺事。

谜底： 在纳骚安卓斯岛的左边突出处。

迷题10：

谜面： ①旅程起点画个圈，会耗上两天，宠溺抵达的镇上，向早晨的太阳航行而去；②让你的旅程从耶稣的尸体开始；③从你即将抵达的城镇出发，向南几天搜索海岸。

谜底： 罗坦西南的海岸。

小技巧篇

提升港口声望： 当到达一个新港口后，提升自己在这里声望的方法依次是：贩卖该港口缺少的货物、捐钱给将军和教堂、举办成功的庆典、雇用工人、兴建医院。举行庆典要在市集执行“申请”指令，需要在期限前提供足够的食物，那些食物同样也是要在市集交给协办者。货物交完后，只要等着那天到就可以了。

降低自己在这个港口声望的行为有： 购买该港口缺少的货物、掠夺这个城市。

提升国家声望： 提升在一个国家声望的方法有：完成该国总督的任务、持私掠许可证掠夺所指定敌国的城锁、持私掠许可证夺取或击沉所指定敌国的城锁、消灭不知名的海盗（所有国家）、消灭恶名昭彰的海盗（所有国家）、消灭西印度海盗（对该海盗有敌意的国家）。

会降低该国声望的行为有： 掠夺城镇、攻击船队、每夺取或击沉一艘船。

改变航海标志： 如果玩家对游戏提供的航海标志还不满意，可以自己设计。将自己设计的图案存为BMP文件，大小为45×45，最好是白色做底。把存好的BMP文件放在游戏目录的Logos文件夹中，然后在新游戏中就可以使用自己DIY的航海标志了。在海战时，更可以从船帆上看见。

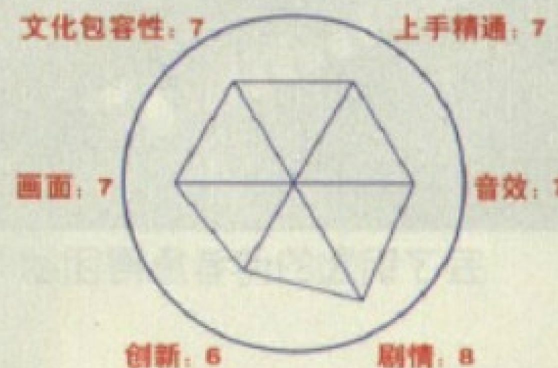
芝加哥1930
Chicago 1930

■品游轩 大漠奇侠

《芝加哥1930》是Spellbound小组继《赏金奇兵》和《侠盗罗宾汉》之后的第三款“盟军”型即时战术游戏。在经历《赏金奇兵》的简单模仿和《侠盗罗宾汉》的繁琐控制之后，本作显示出一些积极的改进，简化了操作，使上手更容易。但游戏取消了视野的设定，让难度陡升。客观地说，这款游戏沿用了前两作的引擎，而技术上只停留在《盟军敢死队》一代的水平，关卡设计一般，场景的重复利用多少有偷工减料之嫌，虽然增添了升级系统、提供了更多对话、调查的内容，可总体上仍旧没有什么值得赞许的亮点。游戏讲述了在美国施行禁酒令的年代，一个来自其他城市的黑帮头子唐·法尔肯横扫芝加哥，进而控制整个城市的故事。当然，这只是故事的前半部分，接下去，FBI的精英分子会从一件罪案入手，抽丝剥茧，逐渐掌握唐·法尔肯的犯罪证据，并最终将其绳之以法。

良品 总评 7.0

制作	Spellbound Studios
发行	Wanadoo Edition
载体	CD×1
类型	即时战术
语言	英文
环境	WIN9X/Me/2000/XP



配置要求
CPU：Pentium II 500MHz
内存：64MB
显卡：8MB以上
硬盘：1GB



基本操作：

蹲下： C
起立： V
跑步： 鼠标双击场景某处
武器使用： 在物品栏双击某项目
电影模式： 空格键

黑手党篇（1928 Mafia）

芝加哥，1928年。城市的大部分区域被以Hank O'Neil为首的爱尔兰黑帮控制着，他们垄断了整个制造和贩卖酒精饮料的非法产业，只有很少的地盘还在当局控制下。当然，形势不会一直这样僵持下去，从纽约来的黑手党头头Don Falcone早就看上了这块风水宝地，他的蚕食计划已经展开。作为Falcone的左膀右臂，我，Jack Beretto，就要在这里开创大场面了。

王宫饭店
Moving to Palace Hotel

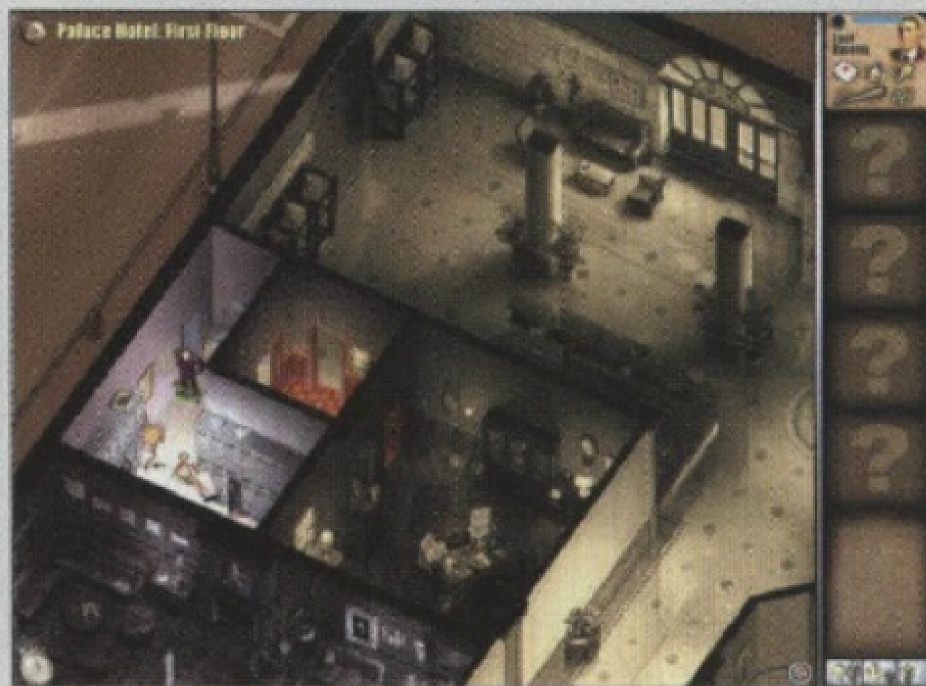
◆**简报：** O'Neil的爪牙想在王宫饭店干掉我Falcone。在我抵达前清除这群可恶的老鼠，给O'Neill一点颜色看看。

◆**要点：** 除掉所有敌人（9个）；在1楼大厅和Falcone碰面。

◆**流程：** 听完酒店经理的欢迎词后，找前台接待员谈话，得知柱子后头那位先生很想见我。从他口中了解到，O'Neil的手下就在走廊尽头的大厅里等着我。回头找到接待员，从他那里得到钥匙，打开经理室对面的更衣室，取得地上的绳子和铜指套。进入东侧餐厅，有个酒鬼倒在地上不省人事，把他拖到一边，捡起从他身上掉出来的酒瓶。从另一扇门进入东南侧的厨房，北边角落里是小杂物间，如果不想敌人的尸首被发现，这里是个很好的隐蔽所。开门出



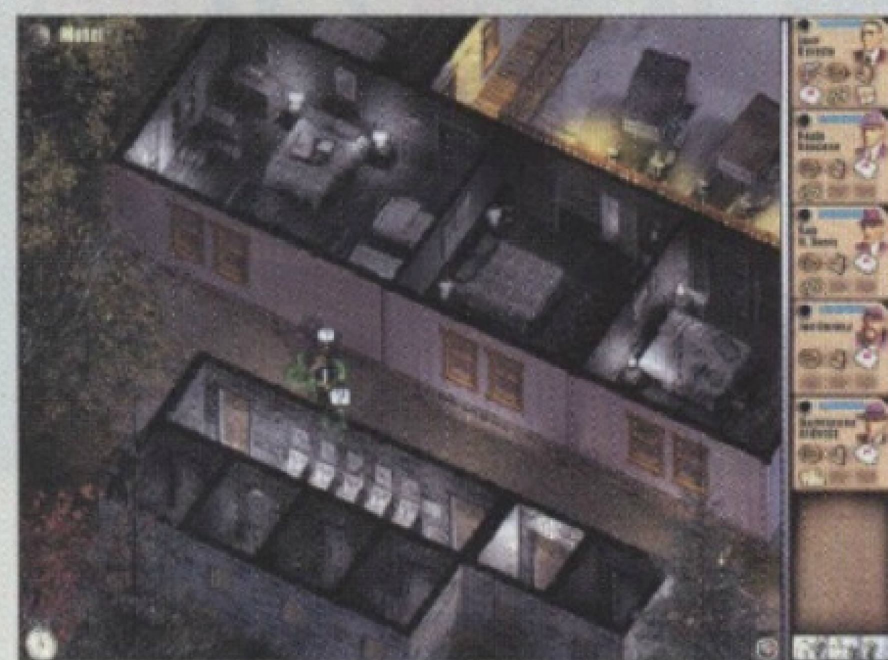
酒鬼老兄身上有钥匙。



更衣间的绳索。


控制室里的工人饿疯了。


酒库门前。


丢了钥匙的侍者急得团团转。

去，大厅里有两个敌人，用酒瓶把他们打晕，捆起来统统拖进杂物间。拾起掉在大厅的钥匙，打开楼梯间，从那里上2楼。看来没有走电梯是明智的，一个小混混正目不转睛地盯着电梯门口。在西南角的值班室，用急救包救醒一个女佣，等她彻底清醒过来后与之交谈，得知起居室的正门口埋伏着两个人，吧台后头还有个使机枪的，看来还是找其他出路为好。在东南角的厨房干掉一个凭窗望风的匪徒，从窗口爬出去，向右侧贴墙转过拐角，最后从打开的窗口回到楼内，在办公室中分别找到手枪和子弹。出门收拾掉两个匪徒，从尸体上找到钥匙，回到办公室开门进入大起居室。这里躲着女佣提到的最后3个敌人，最难缠的是机枪手（如果想得到奖励积分最好用大棒攻击），然后回到1层大门口向老板交差即可。

奥尼尔的酒库

Destory Hank O'neil's Beer Tanks

◆ **简报**：我们发现了O'Neil的地下酒厂，可不能叫爱尔兰人舒舒服服地发大财。

◆ **要点**：悄悄潜入工厂；毁掉所有的酒桶（46个）。

◆ **流程**：从东南角进入厂区，清除仓库外的打手，在汽车旁找到第一批酒桶（3个），随便用什么武器毁掉它们。进入仓库，在办公室里的大块头身上搜到钥匙，从仓库的东北角进入地下室。来到地下中央的下水道，附近的门都进不去，和西侧一个工人交谈，得知可找中央控制室的工人想想办法（旁边房间里有手雷和子弹）。从南面的楼梯回到地面上，厂房里有两个枪手守着酒桶（2个），干掉他们后从西南角的小门出去，向北找到电网中间的控制室，里头那位老兄饿坏了，叫我们找他的工友提供帮助。穿过汽车坟场，在东头的小屋就能找到这个人，用药箱将其救醒，原来他看到了不该看到的东西。跟着他回到控制室，两名工人会献出工厂钥匙及升级投掷能力的道具。回到地下室，在下水道里打开去工厂的门，在流水线旁打破酒桶（4个），流水线中段的房子里可以找到小钥匙，然后往西一直来到流水线尽头，这里的敌人可以用霰弹枪打发掉，之后一个打手会帮忙打开西侧仓库的门，毁掉附近区域所有的酒桶（32个）。返回到第一次进入地下室的区域，有扇门可以用小钥匙打开，进去把最后的酒桶打烂（5

进阶操作技巧：

1.队员与升级：每个任务开始前，玩家都可自由选择加入除主角之外的队员，最多为4人。包括主角在内每个角色都有不同的技能指数，使他们每人具有不同的特长，如主角一般枪法和感召力较高。有的角色近身格斗技能很高，用铜指套可将敌人一拳打倒，反之若此项技能过低，则无论给敌人多少拳也不会产生效果。玩家可以通过在任务中收集金色升级道具提升角色的技能，玩家可根据自己喜好培养队员的特长，也可将技能点自动分配给队伍里最强和最弱的成员（培养一名超人或使每个人实力平均）。

2.行动：由于不会显示敌人的视野，因此准确的跑位而不引起对方警觉很困难。基本策略是尽量在敌人侧面活动，贴着墙壁等物体的边缘行走相对安全。在行动时最好将屏幕右下角的人脸图案打开，这样可以观察附近人物的表情，如显示绿脸则表示没有恶意，如显示红脸就要小心应付。

3.搜索：主角所在的区域以彩色显示，没有主角停驻的区域显示单色。其中未探索过的区域显示黑色，探索过又离开的区域显示蓝色。系统只显示主角所在地点几米方圆区域内的NPC和道具，因此要注意跑遍场景的每个角落，不要漏掉必要的线索。

4.基本战斗：多数场合应以秘密行动为主，如无必要不应开枪。可用格斗技能高的角色将敌人打晕，用绳索捆绑或手铐铐起来拖至无人处隐藏。当必须正面面对敌人时，如敌人尚未掏出武器，可用威力大的武器瞄准敌人迫其举手投降，再由同伴将其打晕。

5.黑手党与警方战斗中的区别：黑手党徒理论上可以击毙任意平民和警察，而警察面对匪徒时有很多规矩，请注意歹徒头顶出现的标志：若标志为手铐，表示此人只能拘捕，若标志为靶心才可枪毙，如无任何标志则只能搜身。扮演匪徒时应避免在平民面前开枪，否则会提高通缉指数，当指数达到最高后，在以后的任务就不能再使用这名队员。扮演警察时要避免将只能拘捕的人击毙，否则会被革职审查，不能再使用。

6.枪战：某些任务需要正面战斗，此时应尽量开启慢镜头模式，这样会在枪战中更准确地击中对手。在战斗中若一次选中全体队员，如果只命令其中一人掏枪应战，那么所有队员都会自动拔枪射击。此时要避免同伴站得过于紧密，以免误伤。

个，在最后阶段所有酒桶的位置已经标志在地图上，可以按图查找遗漏处）。

黑手党大会
Eavesdrop on the Mob Reunion

◆ **简报：** O'Neil的"家族"打算开个会，也许就是商量怎么对付我们呢。偷听他们都说些什么，但是不要打草惊蛇。

◆ **要点：** 设法将厨房的人全部支走；进入厨房监听会议。

◆ **流程：** 刚到汽车旅馆门口，一个醉汉就说漏了嘴，原来会议就在西北角的餐厅里举行。要混进餐厅旁边的厨房有两个办法：①到南边的厕所旁找到一个侍者，他的钥匙找不到了。躲在一个号子里，等一个小混混进来上厕所，从他身上直接搜出厨房钥匙；②在旅馆中央的一排房子里找到一个女招待，用她提供的钥匙打开东北角最下方的房间，发现她丈夫正和一女人在一起，从他身上找到旅馆门房后堂的钥匙。在东北角的房子里还可以找到门房的电话号码（在小门房同样可以找到），之后到东南角最上方的房间给小卖部打电话，假称O'Neil的情妇Laura Dougherty到了，门房会集合厨房的下人们列队迎接，趁机溜进厨房偷听。听到的消息很意外，有个绰号叫"Baron"的家伙一直在挪用Don Falcone的资金，而Falcone此前浑然不知。

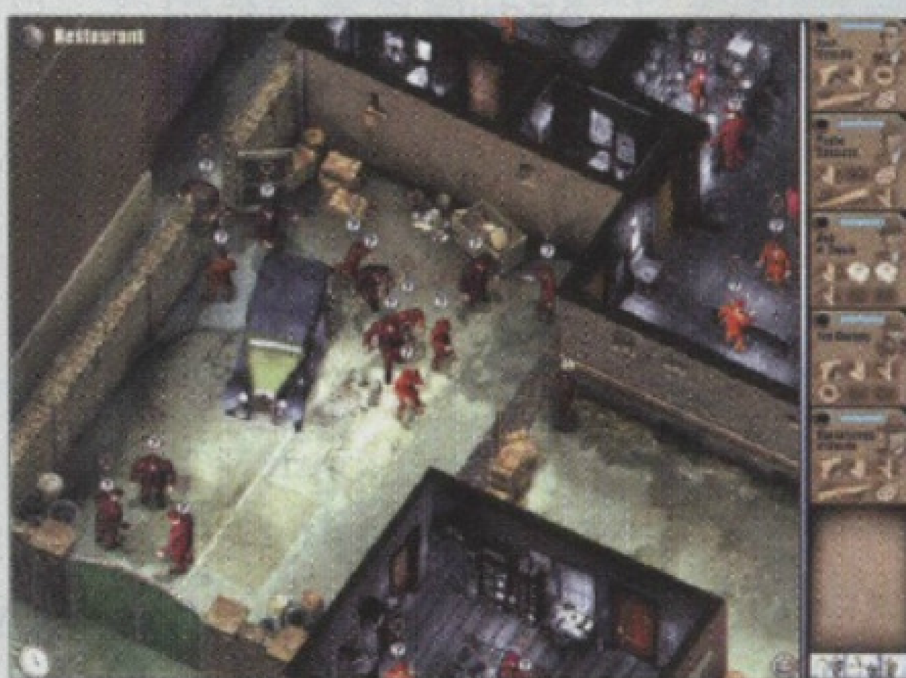
血洗餐馆
Restaurant Extortion

◆ **简报：** 有家餐馆至今拒绝我们的"保护"，主要问题是餐馆里隐藏着一个赌场。在我们眼皮子底下耍花招，就别怪我们不客气了。

◆ **要点：** 找到赌场；干掉所有的赌客（34人）以及赌场经理（4人）。

◆ **流程：** 找到赌场一点也不难，还没进餐馆大门，就有食客抱怨连去洗手间也有人盯着，显然那里有古怪。走进餐馆，从总台旁来到后院，有两个人在厕所旁边放哨，举枪瞄准他们，然后让同伴将他们打倒藏起来，否则这两个人逃到后面会叫来大批援兵。从院子北边的门进入厨房后面的过道，进入赌场，把一屋子的人都送上西天（记得在进入关卡前的装备画面多拿些霰弹枪子弹），最后在西北角的房间里找到钥匙。使用


乌合之众的聚会。


如果招来援兵就是这个样子……

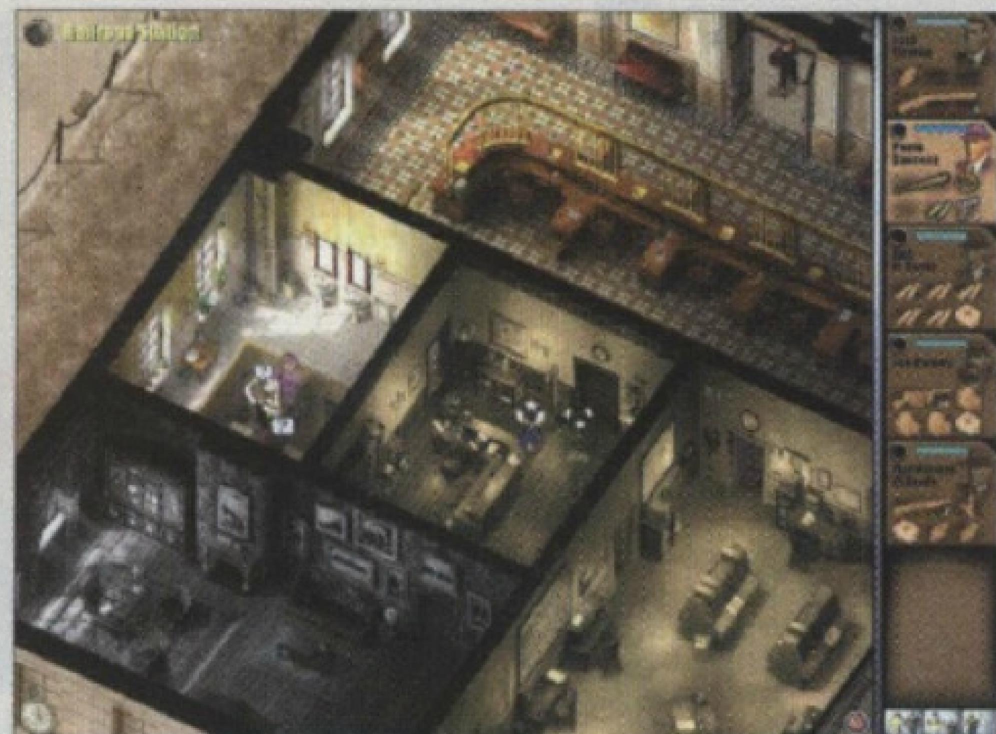

赌场里清静了。


厨子和警察正聊得兴起。


挟持Dougherty先生。


Jojo的死亡现场。


找到失踪的帐本。


怕死的工人吐露了实情。

钥匙可以进入停车场旁边的经理室，打发掉最后4个可怜虫（如果停车场的战斗拖得太久，经理们也有可能自己开门出来，加入战团），最后乘汽车离开。

绑架多尔蒂
Kidnap DA Dan D.Dougherty

◆ **简报**：Dougherty搅和进了我们的生意，悄悄把他“请”回来，我们该好好跟他谈一谈了。

◆ **要点**：在前台找到钥匙；找到Dougherty先生。

◆ **流程**：妓院的1楼有很多警察，因此先不要泄漏身份。来到餐厅后，先到厨房里转一圈，出来会有个食客抱怨厨子们擅离职守。走到柜台后面，打开杂物间的门，发现厨子正在这里跟警察聊天呢。进去关门，把两个家伙打晕（枪声会招来大批警察），得到储藏室钥匙。从厨房进入储藏间，向北溜进起居室，从后门来到前台，在侍者身边找到门钥匙。把楼梯口的两个警察敲晕，上2楼。警察们大多守在Dougherty所在房间的门口，只有那个在巡逻的便衣会留意我们。趁他不备溜进南面的走廊，小心椅子上那个便衣，用钥匙打开东南角房间的门，打晕一个女佣，从窗口爬出去，钻进Dougherty的房间。Dougherty乖乖就范，现在端上霰弹枪出门把门口的警察都打发掉，然后领着Dougherty回到1楼门口。

谁杀了乔乔
Find out Who Killed Jojo

◆ **简报**：有点小麻烦……我们的伙计Jojo被杀了，回到汽车旅馆看看能否有所发现。

◆ **要点**：找到并搜查会计Jojo的房间；追查帐本的下落。

◆ **流程**：警察已经把这个旅馆接管了，因此从正门进去是不可能的，不过可以从东边的树林一直绕到最南面，只有一个警察守着路口，所以很容易就能摸到旅馆西侧中间的那排房子附近。避过一个看守溜进最西头的房子里，一个记者模样的人在给现场拍照，搜查尸体，发现帐本不翼而飞。和屋外汽车的旁的男子交谈，他建议我去经理室碰碰运气。经理室坐落在东南角，只有经理的助手在里面，他同意带我去找经理。在西边的树林里，那个助手如约把经理请来，一棒子把他打倒，在身上搜出保险箱密码。返回经理室打开箱子，得到铁钥匙。铁钥匙可以打开最南面一排房子的一个房间，那里边的男人说帐本被街对面的Jim拿走了。走进对面最东侧的房子，直接把Jim打倒在地，搜到铜钥匙，用它打开东北角最下面一间房门，找到帐本。去西面的电话亭向老板报捷，然后到加油站乘汽车离开。Jojo没有白死，看来O'Neil很可能就是“Baron”。

行刺法官
Kill Anderson,the New Judge

◆ **简报**：新上任的法官Anderson，他竟然想把我送进大牢，不错，代我向他问好吧。

◆ **要点**：干掉法官；不要伤及无辜。

◆ **流程**：只要不拿出武器就可以四下活动。先把门口的两个警察收拾掉，在其中一人身上找到钥匙。打开他身后办公室的门，从东南面的调度室摸进休息室，两个警察正在和一个工人聊天。把警察打晕，工人会吓得跑进厕所躲起来，追进去审问他，结果得到一个天大的好消息：原来FBI找了一个替身在车站上召开记者会，真正的法官反而没人保护。回到外面，下台阶经过候车大厅来到站台，FBI的人告诉记者法官已经到了，很快就会过来接受采



仓库外的战斗结束了。



O'Neil的藏身地。



跟女仆套近乎。

访。不一会"Anderson先生"就来了，但是我知道真正的目标正在东南角的车厢旁和警察聊天呢，悄悄把他们干掉，大摇大摆沿原路离开火车站。事情就这么不声不响地办完了，Falcone大大夸奖了我一通。

剿灭爱尔兰帮
Take out O'Neil and His Gang

◆ **简报：** O'Neil就是"Baron"，没什么好说的，我不希望他的人有一个是活着的。

◆ **要点：** 干掉O'Neil；找出O'Neil就是"Baron"的证据。

◆ **流程：** 带上最厉害的武器行动，接下来全部是战斗了。先把仓库外头的敌人打扫干净（必要时可以在外面的小屋里暂避），然后冲进仓库去，O'Neil和他的手下躲进办公室里并呼叫援兵。不一会儿一群小混混就将在仓库外面出现，因此赶紧回到外面去把他们全部干掉，再返回仓库（如果不出去，外面的敌人会把仓库反锁，来个内外夹击）。来到2楼的厕所，这里是个陷阱，只要拾起地上的装备就会从隔壁出来一群人想把厕所门锁住（如果被反锁在内就要重新读档了），赶快出去把他们全部消灭，之后在东南角的屋子里找到电话号码。给O'Neil打个电话，谎称自己已经被锁在厕所里了，O'Neil会兴冲冲地跑出来想亲手杀了我，结果被我逮个正着。在O'Neil的尸体上搜出钥匙，打开他藏身的办公室找到帐本，结果很意外，看起来O'Neil是清白的……

保护法尔肯
Protect Don Falcone

◆ **简报：** 我要去妓院见见新的"保护对象"Maria，你们要小心着点警察，他们成天琢磨着怎么把我送进大牢。

◆ **要点：** 贿赂女仆Betty；带领Falcone逃脱。

◆ **流程：** 老板的预感可真准，刚进门没多久，女仆Betty就匆匆跑进来，说警察正在下面盘查每个人，很快就要上来了。给她一点钱作为酬劳（让道具栏里装备着金钱的角色与之对话即可）。下楼去看一看，发现警察都堵在门口没走，上楼再给女仆一点报酬，让她去拖住警察，然后领着Falcone下楼，沿着墙角躲过那一大群人，从厨房进入储藏间，打开后门离开。

除掉多尔蒂
Take out Dan D.Dougherty

◆ **简报：** Dougherty已经越来越不像话了，把上次的"谈话"当了耳旁风，那么只能和这个可怜人说再见了。

◆ **要点：** 找到文件；找到Dougherty，把他送上西天。

◆ **流程：** 我们悄悄进来，做内应的管


闪闪发亮的鱼缸。

家提醒我们，这里头警察很多，最好是经过餐厅到办公室去。果然餐厅里只有两个人在那里打盹，打晕他们，然后开门来到阳台，沿着阳台向东北角摸过去，进入最后的那个门。Dougherty不在这里，也找不到那份文件，但可以看到墙角鱼缸里有什么东西在闪光，把鱼缸打碎得到小钥匙。打开办公室正门冲出去，把附近所有的警察都清理干净，然后打开餐厅门口附近的一个储藏间，找到文件和第二把钥匙。用钥匙打开餐厅隔壁的休息室，里面全是保镖和警察，Dougherty也躲在那里。扔几个手雷进去把他们通通打发掉，然后冲向大门，干掉最后的敌人后扬长而去。

这件本来可以邀功的差事似乎办砸了，Falcone大怒，说这样就没机会让Dougherty亲口承认他是"Baron"了。最后他作出了意外的决定：让警察来调查此事。


Torello的确是个内鬼。

警察篇（1930 Police）

1930年，Don Falcone的铁腕已经控制了整个城市的地下酒业、妓院，甚至财团和报纸，总之他们控制了一切，当局对局势已经无能为力。但是机会来了，Don Falcone希望警方调查Dougherty的案子。我，联邦调查局的侦探Edward Nash临危受命，不但要从黑手党手中夺回对城市的控制，还要把臭名昭著的Don Falcone绳之以法。

多尔蒂被害案
Investigate on Dan D. Dougherty's Murder

◆ **简报**：Dougherty昨晚死了，看样子多半是Don Falcone干的，但我们需要证据，带上你的人去现场，看看能发现什么蛛丝马迹。

◆ **要点**：找到凶器以及保镖的尸体。

◆ **流程**：在门口找到Williams警官，跟他来到案发现场，和现场的人交谈，得知Dougherty背上挨的一刀才是致命伤，但现在凶器和Dougherty的保镖们都不见了。在Dougherty尸体上找到密码，现场的警察建议我去找Dougherty夫人谈谈。回到走廊，让旁边的警察开门，进入夫人的房间，夫人表示自己是清白的。从餐厅进入厨房，发现一个叫Susie的女仆昏倒在那里，警察建议我去找急救箱。向夫人询问，她说浴室里就有，但钥匙还在Susie身上。回去询问照看Susie的警察，得知是Robert发现她昏倒的。在餐厅外的阳台上找到此人，取得浴室钥匙。Susie醒来后告诉我，是一个警察把凶器藏了起来，在休息室门口和那个蓝衣警探对话，得知他叫Torello。在公寓大门口和一个警察交谈，得知Torello的行踪十分可疑。回到休息室门口，在一个大花瓶里找到办公室钥匙，办公室保险箱的文件证明，Dougherty夫人的确没有杀人动机。到休息室找刚好碰到那个怀疑Torello的警官，跟他来到东南角的房间密谈，原来他也看到Torello在藏东西。和他一起回去询问Torello，没说几句这家伙就拔枪欲射。干掉他之后，搜出凶刀以及钥匙，用钥匙打开厨房里间的门，发现保镖们的尸首都堆在这里，只有一个人能这么做，他就是管家，在走廊的门口将其拘捕（先举枪示意其投降再使用手铐）。


晕倒的女仆。


被劫持的站长。

护送证人
Escort on Important Witness

◆ **简报**：现在查明，可能是Don Falcone怀疑Dougherty挪用他

的资金而将其杀害。一个Falcone的人打算给我们做证，但目前必须把他送到安全的地方去。

◆ **要点：** 找出车站内埋伏的黑手党（13人）；找到告密者。

◆ **流程：** 首先，在西南角的站长室，一个匪徒挟持了站长。干掉他后进入北面的售票厅，从后门绕到东北角的阳台上，这里有好几个枪手，枪响后还会有其他同伙赶来支援，之后从这里下楼，发现厕所门口有两个。候车大厅里站着4个，最好用霰弹枪收拾他们，通往站台的路上剩下最后两个枪手，可以从旁边的商店绕到他们身后缴械。确保安全以后，把证人送上东南角的火车。负责押运的探员要我找出通风报信的人，其实我早就怀疑站长了，回去一盘问他就漏了馅，铐起来带走。

地下赌场
Discover the Hidden Casino

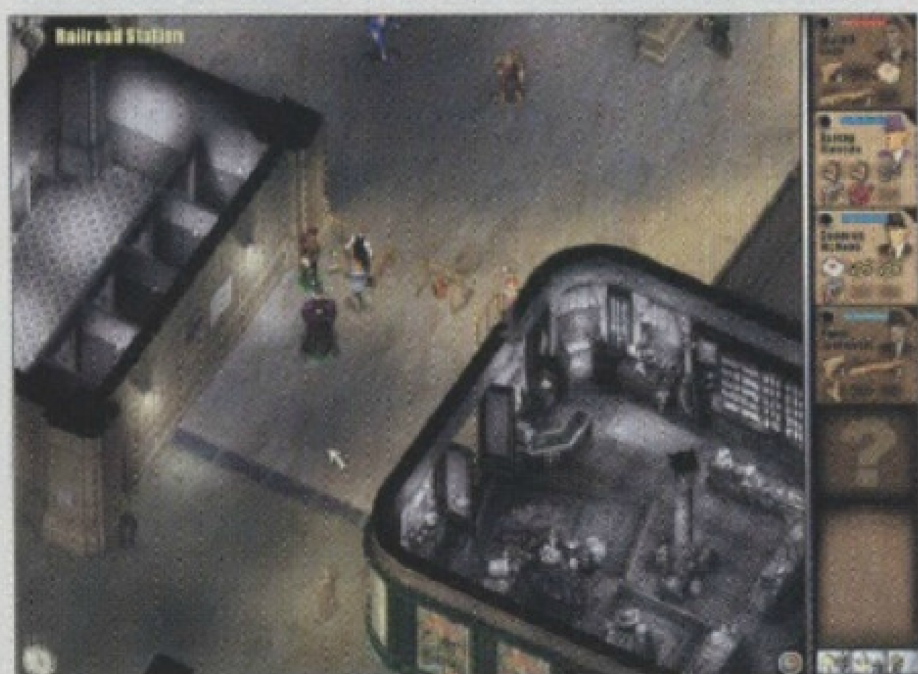
◆ **简报：** 一名赌客报案说他受到了骚扰。这本不是我们管辖的事物，但有迹象表明隐藏在餐馆里的地下赌场和Falcone有牵连。

◆ **要点：** 搜查餐馆并盘问知情的员工；抓捕赌场老板。

◆ **流程：** 走进餐馆大门，和一旁的侍者搭话，他建议我们去找配菜员了解情况，可厨房的人说他和老板在一起。到后院去，把那里的两个枪手先铐起来，然后回到餐厅里，找吧台的侍者谈话，他会悄悄把我们领到后院，说有两个餐馆的常客和老板走得很近，配菜员跟老板就更铁了。正说着配菜员出现了，不过他对我们的问话爱理不理，自顾走了。跟他走进厨房后头的杂物间，解决两个枪手，再向配菜员问话，他说他的确给老板帮忙，但他也不了解内情，只有老板和那个看大门的有钥匙（此处应让感召力数值高的探员去对话）。进入铁丝网边的办公室，找到后门钥匙，然后回餐馆，那两个常客就坐在东南角，他们说可以去找Frankie问问。在办公室墙外路灯边找到Frankie，他不说实话，只好从他身上把两把钥匙搜出来了。开门进入后院，来到赌场里，干掉里面的枪手，到里屋逮捕赌场老板。

倒卖禁酒的渠道
Find out Alcohol Supplies

◆ **简报：** 有一家濒临倒闭的旅馆实际上是一个倒卖禁酒的集散地，去看看那里和Falcone是不是有关。



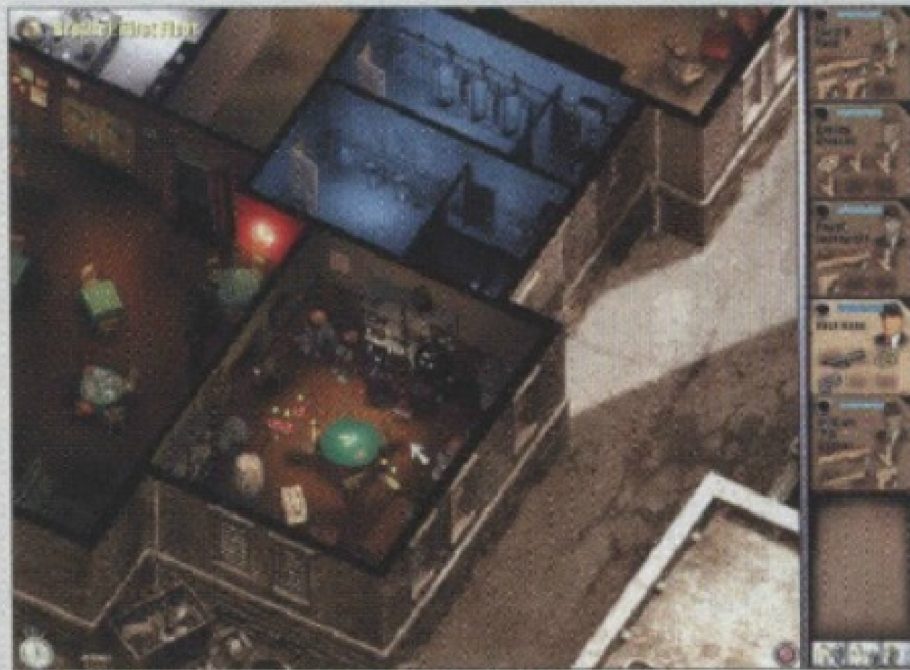
从后面悄悄摸上去。



配菜员这下老实了。

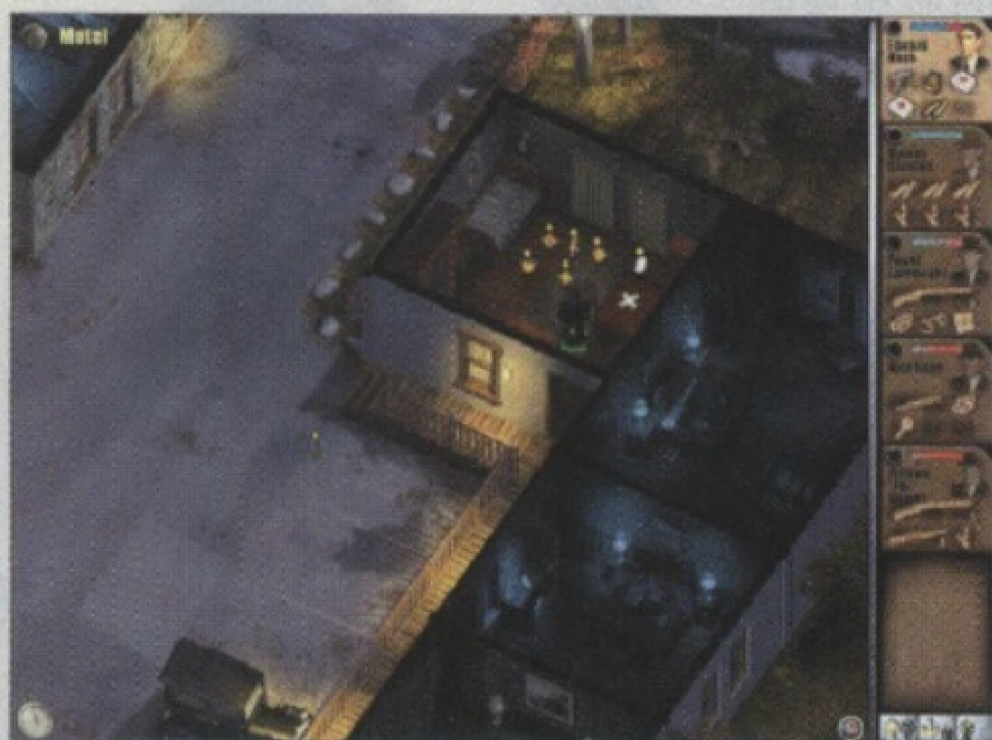


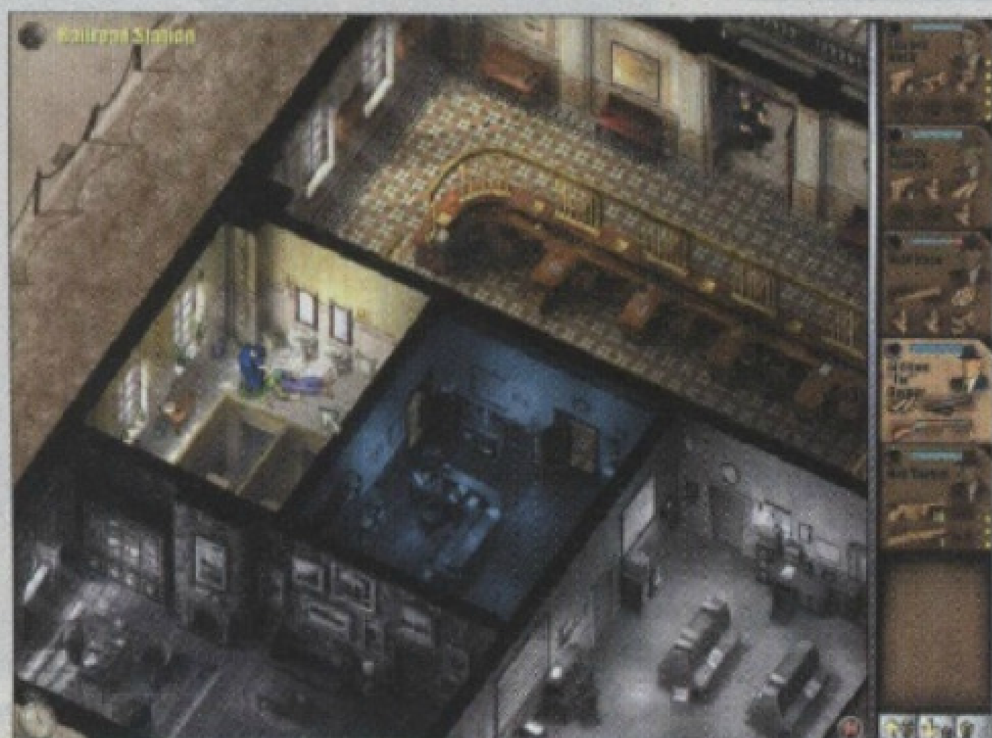
Frankie身上可有不少好东西。


牌桌边的罪恶。


这个大个子有古怪。


树林里藏着神秘的男女侦探。


全套升级道具。


死去的工人。

◆**要点**：找出藏在妓院里的酒类制品（8个）。

◆**流程**：第一罐酒藏在西侧的女厕所里，隔壁的棋牌室里也有两箱，但有三个枪手看守着。接下来经过厨房后面的储藏间进入后走廊，撂倒两个枪手，从起居室来到前台找到钥匙，用它打开餐厅里柜台后的储藏间，找到第四罐酒。在二楼挨间搜查，在走廊尽头处的房间里很容易找到三罐酒。最后一罐比较麻烦，要到西面的房间里搜查一个住客，用搜来的钥匙打开西北角的房间。任务完成后接到意外消息，Dougherty似乎真的不是“Baron”，幕后还另有高人呢。

稽查军火库
Find the Weapon Stockpile

◆**简报**：据报一家简陋的汽车旅馆隐藏着一个军火库，在黑手党犯下另一桩血案之前必须端掉它。

◆**要点**：找出藏在旅馆里的军火（11箱）。

◆**流程**：首先到门房向招待员申明大义，他会提供空房间的钥匙。向院子里走去，路边一个女仆说，东边第二间里一个男人正在打他的妻子。开门进去将其制服，从其身上搜出钥匙。到西侧中间一排房子前，进入中间一间，干掉看守后找到两箱军火，并搜到保险箱密码。出门，冲进西侧隔壁的大房子，那里有另外两箱弹药，然后出门，在屋外楼梯边一个工人正在擦拭水泥地，他说西边树林里藏着一个警察。过去调查，碰到了警探Connor，跟他一起去西北的树林里见到女侦探Kurtis，他们约好了碰面地点。现在去南面的厕所旁就可以找到Connor了，不过他神神秘秘的，见了我抬脚就走。追到东北边的房子旁边，再次看到Kurtis，她送了我一把钥匙，用它打开Kurtis身后的房间，里面有全部的升级道具。现在到东南角的房间去，那里的枪手守着一箱子军火，用密码打开隔壁经理室的箱子得到钥匙。到南边一排房子跟前，用钥匙打开一扇锁住的门，在里面找到3箱弹药，并搜得钥匙一把。打开隔壁房间，找到最后的军火，跳上旅馆门口的汽车离开。

拯救人质
Free the Hostages at the Station

◆**简报**：警方计划在车站逮捕一群黑手党徒，可他们听到风声后劫持了平民作为人质。

◆**要点**：消灭站长室、售票处、候车厅和火车附近的枪手。

◆**流程**：本关开始前要注意自己队员的编号顺序，因为5个人会分3组出现在车站的不同位置（两人在站台西边，一人在站台中部，另两人在车站大门口）。如果特长相同的两个人被分为一组，缺乏互补，行动就难以展开（推荐Nash这一组加入Nick Kane，那个擅长近身格斗的家伙）。首先沿着车厢边缘绕到附近的两个看守处，缴了他们的枪，之后绕到车厢另一侧，先把那个望风的干掉，然后冲到最南边逼迫那3个看守人质的歹徒投降，最后再解救车厢内的人质（人质部分被杀不会影响游戏进程，但通关后不会得到更高的奖励）。从检票口来到候车厅，这里的歹徒相当多，需要靠两组人马的配合行动。基本策略是先干掉厕所门口的看守，然后和门口的同伴从两个方向一同夹击，打死这里的群匪，在候车厅中央的胖子身上可以搜到钥匙。售票处的匪徒不多，可以让Kane蹲下慢慢挪进柜台后，打晕那里的枪手，从他们身上搜出第二把钥匙。最后只剩下站长室，在旁边厕所里被打死的工人身上找到钥

匙，然后分两组从两个门分别冲进去，干掉最后的残匪。

可疑的溺水案
Investigate on the Suspicious Drowning Accident

◆ **简报**：港口刚刚捞上来一具死尸，看上去有可能是Don Falcone的党羽，也许是他知道的太多吧。

◆ **要点**：找港口附近的人了解情况；保护副经理安全离开。

◆ **流程**：到码头西边的现场转一圈，并没有什么发现。仓库大门旁坐着一名工人，他建议我找Luigi问问，此人当时就在案发现场。在东侧的箱子旁和Luigi交谈，得知事发当时船坞长的行为有些古怪。回到码头的捞尸现场，和水手谈话得知船坞长的下落，在东侧的卡车旁找到他。船坞长给了一把钥匙，用它可以打开仓库北边的小门。在门口跟一位女士谈话，得知他丈夫就在仓库里，可以找他帮忙。干掉东北角的一群枪手找到钥匙，然后去仓库把歹徒都干掉，通过女士的丈夫找到工人Mario，他说有些箱子被锁在办公室里，副经理那里有钥匙。在西南角的屋子里找到副经理，起初他什么都不肯说，但是在东南角的屋子里找到军火之后他就崩溃了，提出让警方保护他离开，把他送到码头东侧的出发点即可（注意和女士谈话的人感召力数值要全满，否则会有提示，得不到仓库里工人的帮助，但如果在东北角拿到钥匙也可以进行下去）。这一趟果然有所收获，那个淹死的人很可能因为认识"Baron"才招来杀身之祸。

和贝勒托接头
Contact Jack Beretto

◆ **简报**：Don Falcone的爱将Jack Beretto很有预见性，他有重要情报提供给我们，但是他不能离开王宫饭店半步，以免受到怀疑。

◆ **要点**：悄悄找到Jack Beretto接头，不能给Falcone发觉。

◆ **流程**：走廊前的男人出主意说可以走餐厅，到经理室对面的更衣间找到餐厅钥匙，经过空无一人的餐厅进入厨房，那里的工人马上会起疑心（如果在这里犹豫片刻就会有人出门报警），掀开门口的大桶，发现里面盛满了酒，以此为由把这里的人都铐起来，然后出门，大厅里全是



案发现场。



那位提供线索的女士。

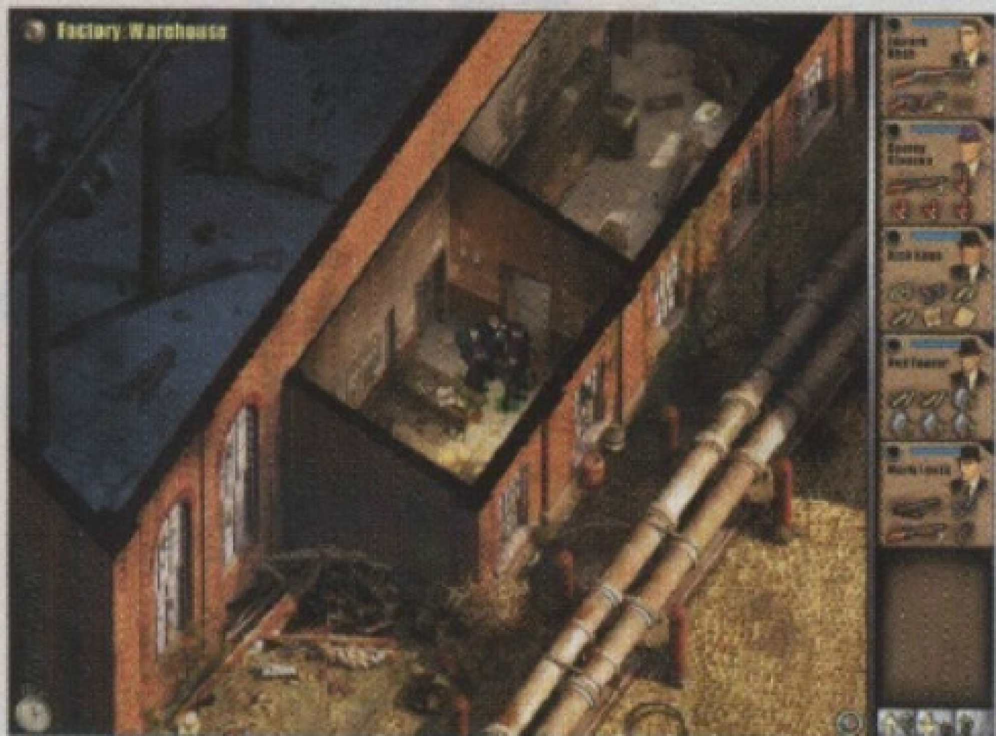


你们被捕了，厨师们。



Beretto出现了。


狡猾的厂长。


打电话可是老办法了。


这里有一窝匪徒。


黑手党老大的末日。

Falcone的手下。贴着墙边溜到卫生间门口，从楼梯上2楼（这里的敌人可以干掉，不会招来援兵，也不会被Falcone发现）。从走廊进入前厅，在西侧的房间里有个打扫房间的女仆会提供厨房钥匙。从厨房的窗口爬出去，向东侧侧移，最后钻进Falcone的办公室，Jack Beretto稍后会出现在这里。按照他的说法，Falcone自己就是“Baron”，这的确有些出乎意料，但不管怎么说已经有足够的证据对“Baron”展开行动了。原路回到1楼，从门口溜出饭店。

查处地下酒厂

Dismantle Don Falcone's Largest Distillery

◆ **简报**：Don Falcone的阵营就要分崩离析了，我们已经发现他主要的地下酒厂。

◆ **要点**：找到此地确为酒厂的证据；逮捕酒厂头目。

◆ **流程**：刚来到这里，一群可疑的人就慌慌张张跑到地下室去了，尽管办公室里的厂长暗示我们还是别下去了，但我们还是从仓库东北角的楼梯来到地下。等待我们的是一场战斗，之后从一旁的仓库穿过，来到中央下水道，向东在尽头找到一个记事本，上面罗列了工厂上个月所有和外界的交往。过桥前在南边的两个房子里找到钥匙，然后来到西北角的流水线跟前，一个工人会提供办公室的电话。从电梯回到地面上，用钥匙打开电网里面控制室的大门，一个工人被困在里面，他会交出仓库的钥匙作为感谢，开门进入南边的大仓库（注意不要踩上有金属板的地面）。在西侧的办公室里干掉所有看守，找到一份报纸，上面提到有个叫Angelo的人一直在给Don Falcone工作，现在把他引出来吧，到隔壁房间打电话约他在酒厂的办公室见面，过去将其擒获。

缉拿法尔肯

Arrest Don Falcone

◆ **简报**：我们掌握了所有的证据，现在是个伟大的时刻，我可以把Don Falcone缉捕归案了。

◆ **要点**：逮捕Don Falcone；找出真正的“Baron”。

◆ **流程**：抵达饭店的时候，Williams警官的人已经在那里开战了，但显然进行得不顺利，歹徒们被分割包围在几间屋子里，可他们手上有人质，2楼则冲不上去。首先冲进餐厅把那里的人都干掉（记得在开始前选择队员的界面带上那个新加入的全能选手Bill Maloney），搜得休息室的钥匙，然后就去扫清休息室的4个枪手。之后可以直接去2楼（也可以用休息室里得到的钥匙去厨房），2楼楼梯口守着一个枪手，能不能在上楼的瞬间将其击毙要靠一点运气。接下来大厅里全是机枪手，艰难地干掉他们，从门口的大块头身上找到门钥匙。在尽头的起居室里，Don Falcone出人意料地乖乖就范，把他带下1楼去交给门口的警察，之后和身后的长官交谈，他拿出一把钥匙，要我找到真正的“Baron”。于是回到逮捕Falcone的房间，打开旁边一间的门，有些意外，原来“Baron”竟是Jack Beretto，不过他再得意也无法逃脱法律的制裁，铐上他带走，终于可以结案了。

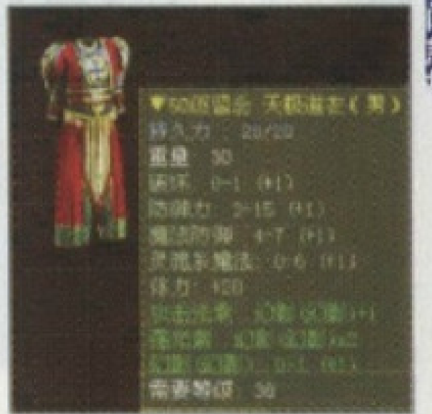
芝加哥，1930年。

禁酒令解除了，Don Falcone的恐怖时代也结束了。

不可能的任务被一群坚定而无畏的小人物完成了，他们的名字将尘封在历史的记忆里…… P

网闻急报

回馈资深玩家 《传奇3》50级纪念华服发放



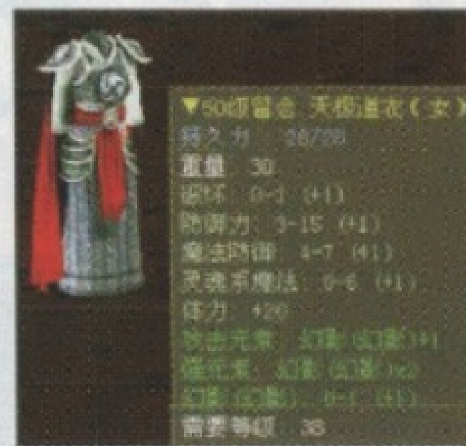
《传奇3》V1.4版“影魅的呼唤”开放已经近在眼前，在新版本开放之前，光通公司为级别领先的玩家们准备了好礼——50级纪念华服。

50级纪念华服共分3种职业，每种职业又分男女两种，这样，共是6种样式。

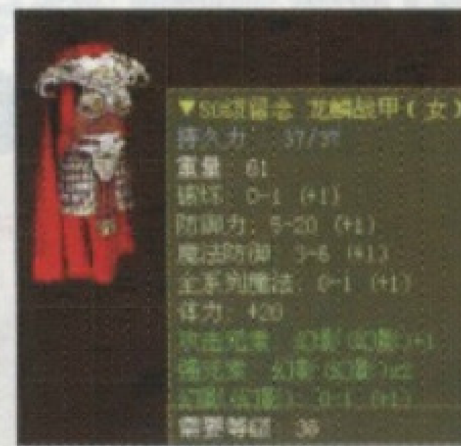
此次纪念华服的发放对像为50级以上（含50级）的高等级玩家，而且除了系统发放以外，游戏内不会有任何怪物掉落。



纪念华服的属性让人咋舌，除一些比其它装备高的普通属性外，还拥有“耐久额外+2、防御额外+1、魔法防御额外+1、破坏额外+1、魔法额外+1、体力额外+20、攻击元素（幻影）额外+1、强元素（幻影）额外×2、幻影0-1（+1）”等属性，正是玩家们梦寐以求的极品装备。









台湾省网络游戏排行榜

（2004年03月上旬）

1.	仙境传说
2.	希望 Online
3.	天堂Ⅱ系列
4.	吞食天地 Online
5.	天堂系列
6.	星空之门
7.	童话系列
8.	神甲奇兵
9.	神话
10.	恋爱盒子 Online

资料来源：游戏资讯站 gamebase

韩国网络游戏排行榜

1.	Maple Story
2.	天堂
3.	天堂Ⅱ
4.	奇迹
5.	Pristontale
6.	Gayax
7.	Fantasy Life
8.	Laqia Online
9.	Crazyarcade
10.	A3

资料来源：韩国 rankey 网站

云网销售风云榜

（2004年03月上旬）

1.	网易一卡通(大话/梦幻)
2.	盛大网络游戏卡
3.	网星（魔力/轩辕剑）
4.	仙境传说（RO）网络游戏卡
5.	华义 WGS 游戏卡
6.	破天一剑网络游戏卡
7.	骑士 Online 游戏卡
8.	天堂网络游戏卡
9.	游龙世界充值卡
10.	征服 Conquer 游戏卡

资料来源：游卡销售云网

《神之领域》笔记本大奖出现

自2月28日《神之领域》第二次内测开始以来，“笔记本电脑疯狂派送”活动一直受到很多玩家的关注，但几天过去，笔记本电脑却一直未见踪影。

3月5日下午14:10，一名游戏人物为axiuluo的玩家通知官方，自己打到了名为“笔记本电脑”的道具，GM马上进行了在线验证，并确定了这个道具的真实性。

因此根据《神之领域》官方公布的活动方案，价值15 000元的笔记本电脑会很快送到这名玩家手中。而根据活动方案，还将有9个笔记本电脑会“掉落”在玩家手中。

广州《骑士》玩家聚会其乐融融

3月7日下午14时，广州的《骑士》玩家聚集到水中月网吧，参加由搜狐公司在这里举办的网聚活动。

在这次聚会中，搜狐公司的工作人员向大家演示了攻城战的宏大场面，并展示了各职业的极品装备，还透露了近期将举行联盟PK赛的消息，令玩家们兴奋不已。最后举行了抽奖活动，狐狸公仔、骑士T恤衫、骑士礼包各有得主。

河南3家网吧涉嫌架《奇迹》私服被查

3月5日上午，河南省和郑州市新闻出版部门联合突查，拉开了“打击网络侵权”行动，3家网吧的名字分别为“悠游网吧”、“金禧网吧”和“信誉网吧”，检查组在这3家网吧的服务器内发现了全套《奇迹》的游戏程序，而且当时网吧内的玩家也有很多正在网吧内建的服务器上玩游戏。

在此前《奇迹MU》的运营商第九城市发表的声明中，宣布将全力协助国家新闻出版总署、国家信息产业部、国家工商总局、国家版权局以及“扫黄打非办”等五部委在全国范围内对私服的打击行动，并保留对非法的私服经营者提起法律诉讼的权利。

网游新动态

游戏名称	升级版本	更新时间	更新内容
《红月》	4.30	3月底	玩家等级上限开放至5000级，并开放每500级提升一次人物属性加成的英雄系统
《魔力宝贝》	乐园之卵	4月初	新的游戏故事，新的画面风格，开放精灵变身，战斗模式更改等
《梦幻西游》	平番勇士保卫大唐	3月9日	每周一至周四晚19时至20时开放固定任务
《神话》	内部测试	3月10日	正式开始内部测试
《坦克宝贝》	公开测试	3月8日	正式开始公开测试
《海天英雄传》	1.01版	3月中旬	调整了界面和按键布局，并对战斗场景及物品存放进行了改动
《侠客天下》	热血情仇版	3月15日	游戏内容进行了更新，开放了恶人谷等场景，还有一些“灵丹妙药”帮助玩家提升能力

50%+50%的股份=200%的决心？

记东方互通A3经销商大会

■本刊记者 生铁（海南报道）

一 经销商大会的背后



组织会议的东方互通工作人员，由近至远依次为：经营管理本部主管金振浩（韩国）、A3测试期技术总监裴吉雄（韩国）、市场本部A3项目经理董嘉旭（中国）、市场部经理孙永斌（中国）。由于海虹与ACTOZ平分东方互通股权，所以从公司管理层至A3项目运营层，都是由中韩双方的两家公司抽调人员共同组成的。

2004年2月28日，一个普通的周六。海南三亚市丽景海湾酒店的会议厅。此时中国的北方依然春寒料峭，而这里则沐浴着温暖的海风。

刚刚更名不久的北京东方互通科技发展有限公司正在这里召开渠道商大会。公司副总经理张立波看起来气色不错，他站在演讲台上侃侃而谈。"A3，它不仅代表着艺术（Art）、生命力（Alive）和活力（Attract），它还意味着A级产品、A级运营、A级服务理念。我觉得我们一直与3这个数字有缘，A3所获得的批准文号是'新出音管[2004]003号'。而我们今天选择三亚来召开这个会议，'亚'字在英文里有Asia的含义。而三亚就是3个A，正象征着A3。在几何里面三角形是最稳定的结构。游戏代理商、地方销售代理商、玩家，构成了最稳定的结构，有了这3点的稳定结合，带动的不仅是A3的成功，更是中国互联网游戏发展模式的成功！"

这段演讲听起来不无新意，而在张立波身后的红色背景墙上，"爱人同盟"几个金黄大字则显得格外鲜艳。主办方表示，要把"爱"作为主题贯穿在运营、代理和玩家三者之间，建立真正的A3"爱人同盟"。选择中国最南端的城市召开这样一个略显得有些神秘的经销商签约大会，在这样别出心裁的会议策划背后，所体现的又是什么呢？让我们看看与会者吧。列席本次会议的除东方互通的核心领导，还包括了该公司的两大投资方海虹控股和韩国ACTOZ SOFT的高层人物。其中包括很少露面的海虹总裁康健和Actoz公司副社长卢相准（社长崔雄因故未到场）。会议邀请了全国25个省市的具有相当实力的渠道代理商代表，记者注意到，其中有不少省市的代理商均有电信背景，有的渠道商已在自己的名片上印上了"A3XX区销售总代理"的字样。由此来看，本次会议体现出A3代理商对运营好这款网络游戏的某种决绝的态度。本刊是此次会议受邀进行现场报道的唯一一家专业平面媒体。



东方互通韩方副总经理金钟焕。



经销商代表在会上提出了一些务实而且不乏尖锐的问题，这些问题关系到游戏的可玩性，更关系到经销商未来的切身利益。有的经销商认为，应尽快完善游戏的整体概念，使玩家了解游戏的整体系统和定位。还有的经销商针对游戏的聊天系统、交易系统和一些BUG提出了改进意见。可以看出开发方和运营方对这些意见还是很重视的，例如会议结束后不久，记者在浏览A3的官方主页时，会出现"10分钟教你学会玩A3"这样充满人性化的小页面弹出。

二 卢相准的野望

ACTOZ在与中国的不同代理运营商之间合作的这些年中，也经历了一些波折，吃一堑长一智，这将为此次与中方以合资形式运营A3带来了哪些经验呢？另外ACTOZ长远的目标又是什么呢？



韩国Actoz公司副社长卢相准

ACTOZ副社长卢相准委婉地表示，ACTOZ在与中国厂商的接触中逐渐深入解

了中国游戏业和中国玩家的情况，这也使他们下定决心在中国的运营中将A3量身定做成一款中国游戏，而非韩国游戏。实际上，A3在韩国、泰国、中国和日本的版本都有区别。作为A3的合作法人，他们将自己的游戏推广经验和技术经验带到中国，并且到中国内地的许多地方做了实地考察。

至于ACTOZ的长期战略目标，卢相准说，未来希望在中国建立ACTOZ的亚洲开发基地。计划在3年内在中国培养起一个成熟的开发团队，并将ACTOZ的技术经验带到中国来。卢相准认为中国目前最缺乏的是策划人员，需要3年时间，中国的游戏开发能力才能达到与世界同步的水平。而网络游戏在未来还会不断发展，并且将产生跨越PC、TV平台的交互。

三 张立波的艰难和快乐

记者在这次会议上对东方互通副总经理张立波作了专访。



东方互通副总经理张立波。

大众软件：您经历了A3这一产品项目的代理过程，在这一过程中感到最艰难和最快乐的是什么时候呢？

张立波（以下简称张）：2003年初中韩两方开始洽谈A3这一项目，同年7月20日正式启动该项目，9月11日向新闻出版署申报批准，2004年1月7日通过版号审批。等待版号审批的这段时间是我感到艰难的时候。最快乐的时候，是发放最初5000个内测帐号的那一天，当天有10万人注册申请。但也由此带来了新的压力，那就是担心在经历了这样长的期待之后，玩家见到游戏后是否会有失落感。

大众软件：作为从1991年就进入游戏业的从业者，您是如何看待中国游戏业多年来的起伏和崛起的？

张：多年来我一直坚信：高科技走到哪里，娱乐就走到哪里。因为娱乐是人的天性，而高科技娱乐必将代替传统的娱乐方式。我作为一个中国游戏业的见证人和参与者，很早就认识到中国的游戏消费潜力。1994年，中国全国拥有的FC游戏机已经达到了1000万台，游戏卡的销量更达到上亿份。一些国内的游戏机生产商就依靠这一契机完成了资本的积累，成为了上市公司。中国电脑游戏业之前的发展史之所以很惨，主要是因为盗版的问题无法解决。所以，当网络游戏和手机游戏的时代到来时，也就是游戏在中国得到正视的时候。在网络游戏时代，私服和外挂成了寄生在游戏业上的新的毒瘤，所以在这次经销商大会上，我们也着重向经销商表达了在克服私服和外挂方面的决心和技术实力。

大众软件：这款游戏的配置是否会影响游戏在网吧中的推广？

张：首先A3已经为中国玩家做了最大限度的优化修改，此外，如果游戏的品质足够好，玩家有需求，那么网吧的经营者会根据玩家的需求而对机器配置作出调整。所以对于游戏的推广方面，我并不是太担心。

大众软件：A3的代理过程时间较长，错过了2003年的暑假和新年两个档期，对A3的推广是否也产生了一定的影响？

张：这一过程经历的时间长，会使一些玩家产生无望感，但影响并不大。因为在目前这个档期并没有其他大作出现，所以这个档期推出还是合适的，再晚些就不合适了。

大众软件：公司的下一步计划是什么？

张：我们先要确保将A3做成功，然后在这个基础上培养团队的经验。我认为在时机不成熟的时候盲目宣扬网络游戏的国产化是错误的观点。引进成熟产品不仅可以规避一部分经营风险，对中国游戏开发的内功培养也有益处。游戏开发是一门综合艺术。一时感情冲动做不出好游戏，要先练内功，一个精英团队在很长一段时期内经受锻炼才可能开发出好游戏。

大众软件：大众软件今年第1期做过一个产业报告，其中提到2003年网络游戏市场总额是34.8亿元人民币，您怎么看待这一数字？

张：我认为2003年网络游戏产业应该是能达到30亿的，20亿就太保守了。

大众软件：您认为A3在今年能成为占市场份额前10名的作品吗？

张：A3将努力成为前三名的作品。这次的经销商大会，我们就是要让经销商了解我们运营A3的能力和优势。

四 A3开发二三事



A3之父，韩国AniPark公司策划裴吉雄。

A3的起源：裴吉雄30出头，但看起来像是个20多岁的大男孩。他从2000年冬天才开始进入游戏行业（之前从事3D动画制作）。就是这个人，开发出“成人游戏”的概念。这是一个宽泛的概念，也是一个出色的商业概念。这一概念在竞争激烈的市场上并非毫无风险。A3最初的灵感来自于裴吉雄看到的一部名为《13武士》的电影。

A3开发时的技术背景：游戏在开发时，韩国已经有了一些3D游戏，但都是可爱类型的，所以裴吉雄决心把它做成有成熟感的游戏。不过从立项一直到今天，裴也承认说，其实这个游戏在开发的前半段时间，是在为自己创作，按自己的意图去设计，而后期其实是按照玩家意志去开发和修改的。

A3中国成功之道：裴吉雄表示，A3如果要在中国取得成功，必须解决两个问题：一是城战系统，它关系到游戏的乐趣大小和网吧玩家对游戏的认可度，是真正体现游戏开发者功力的地方。二是建立完善技术和制度体系抵制外挂和私服，否则游戏也会失败。

五 结语

当你看到这篇报道时，A3已经开始公测了。A3的总导演裴吉雄自己也承认，A3在技术上目前还无法与《天堂2》和《魔兽世界》相比，但A3在中国玩家中的受关注度，却几乎与这两款游戏比肩。天时、地利、人和，A3似乎都占到了一点，这使之成为了2004年第一款受到广泛关注的3D网络游戏。在今年，中国网络游戏不知还要经历多少起伏和变化。2003年时还较受关注的一些在开发中的国产网络游戏，一夜之间似乎变得过时了。“国产原创”、“武侠背景”这些概念仿佛也不再是振臂一呼、应者云集的灵丹妙药了。毕竟，游戏好玩才是硬道理。

期很实用的武器。15级后可以深入废墟深处，恶魔、水晶、沉静之影和火蜥蜴能让你一直练到20级。如果废墟里人太多，可以去西边沿海杀蜘蛛和高仑石怪。要小心后者的风球魔法攻击，一下可以达到80～100的伤害，还是很疼的。19级就可以去大陆接转职任务，但做完了也要20级才可以转职。

人类法师

1～10级：

由于法师一开始就具备远距离攻击魔法和自我治疗，所以可以越级打怪，升到10级很快——5级前欺负小动物，5级后就可以打打妖魔类怪物，当然妖魔弓箭手不要去惹。

11～20级：

10级时回魔法学院向总管接下"追捕镜之精灵"任务。在说话岛上有3只镜之精灵，外型分别为巨大蟾蜍、妖魔和狼人，但ID都是镜之精灵。使用总管给你的3根木棒把镜之精灵打死，把任务道具拿回去交差可获得熟练之杖，是初期很好的武器，拿到后可以和人组队前往精灵废墟。法师在转职前以辅助技能和组队为主，很快就能升到20级。

崇拜水之神的种族——精灵

精灵出生地在大陆东北方精灵村庄旁的世界树下，优雅的精灵，升级也很有特色。

精灵战士

1～10级：

精灵村有很多非常好赚钱的任务，所以建议边接任务边升级。初期还是先接新手战斗任务取得地图。欺负小动物到3级以后，去村庄西南方出口找小精灵接任务，以100个尖牙换宝石。这样很快到8级，再接孢子的收集任务，只要打蘑菇收集到10个孢子一次就能换2000元。10级时可以去接"与妖魔交战"的任务，可以获得一把不错的剑。

11～20级：

10级后可到村子西边的地底要塞组队练功，又快又安全。12级的时候做"哨兵之剑"任务，完成后奖励的剑可以一直用到20级。15级有打蜘蛛收集蜘蛛脚换钱的任务，18级有打风精碎片和地底要塞鼠人的任务，都有不错的金钱奖励。

精灵法师

1～10级：

基本与精灵战士相同，在7级时可以学会补血技能，这时就考虑和人组队去地监练级。

11～20级：

由于精灵法师施法速度快、延迟时间短，补血也快，所以一般10～20级之间的精灵法师组队练级能很快升到20级。

格兰肯的信徒——黑暗精灵

黑暗精灵战士

1～10级：

出生在大陆西北方向的席林神殿，找4位深渊祭司中任一位接下新手战斗任务，打幼棕狐狗、棕狐狗、棕狐狗首领和灰狼这几种动物，打满任务道具"狐狗的尖牙"后兑换成地图，然后在黑暗精灵村附近打安普和哥布林，练到10级是很轻松的。

11～20级：

10级时可以接"怪异匕首"任务，11级时有任务可以得到一把血骑兵剑，都是初期非常好的武器。10级以上可以组队到黑魔法学院练级，那里地图非常大，怪物等级也不差，很快可以练到20级。但要小心，那里怪物很多，不要被围攻。

黑暗精灵法师

基本上黑暗精灵法师的练级和黑暗精灵战士相同，但15级后推荐和战士组队练级，比较快而且也安全。

火之种族——半兽人

半兽人战士

1～10级：

在村庄附近打小怪物，由于兽人战士血多恢复快，基本不用休息，很快就能冲破10级。

11～20级：

10级后打蘑菇和狼人，边练级边接任务赚钱。15级时有个任务可获得免费传送到古鲁丁村庄的门票，一定要接哦，省5000块钱呢。15级以后把所有的赚钱任务都接了，然后出村到地图（艾尔摩地图）左下角的海岸打蝙蝠、高仑和哥布林，也可以进到兽人地监去练，升级到20是很快的。

半兽人法师

基本上兽人法师非常另类，应该把兽人法师当战士来练。初期可能比较累，但7级学会生命吸收技能后就会加快练级速度。只要依照兽人战士的练法，应该能很快走上转职道路。

巧手工匠——矮人

1～10级：



矮人村拥有许多经验值多、掉钱也多的怪物，便于缺少战斗技能的矮人们赚钱与升级。初期欺负矮人村外狐狸一类的小动物，到了八九级就可以进入矿坑打妖魔系怪物。

11～20级：

可以深入矿坑打一些等级比妖魔高的怪物，像蝙蝠、鬼火、宝石兽等。提升到15级之后有两种选择，继续在矮人村矿坑练级或者做"守门人"任务，免费传送到东北海岸，打那里的宝石兽、高仑、哥布林、熊等怪物。P

中去，想知道像素创造了一个怎样的世界。

刀剑的世界

在我面前的是一个蛮族男子，他是《刀剑Online》中三大种族之一的妖族，看起来力大无穷，连胡须都充满愤怒地根根直立。看他扛着把斧子威风凛凛地站着，不觉得有一种想砍人的冲动——快来个人让我砍，这妖族的力士如此威风，似乎不用练功就可以打遍天下无敌手。

然而，事实证明了不劳而获的想法是错误的，也证明了有威武的外表还需要有真正的实力，当妖族力士被杀得丢盔弃甲的时候，他只得垂头丧气得拎把斧头出门练功去矣。


是办公室，也是厨房，也是宿舍，像素软件的工作人员似乎已经习惯了这种生活方式。

《刀剑Online》的画面古朴而素净，没有大红大紫的夸张，这也符合像素一向的淡然与超脱。怪物绝对不可爱，因此斧子砍下去也不会心疼，在刀刃虎虎生风的时候，感觉到的只有砍杀的快感。与其他网络游戏相比，《刀剑Online》要想玩好，需要玩家更多注重微操作技术，注重招式与招式间的组合，也就是说，需要玩家更多地动手、动脑。同时，也存在"连招编辑"这样的设定。把学会的技能编辑成为一套连招，并用热键调成当前技能，对着怪物点一下右键，就看着人物连连发招吧！简单地说，《刀剑Online》是那种"会玩不难，玩好不易"的游戏。


晚餐时间到……

在砍怪时经常能看到4连击的标志，砍了一会到了3级，学到第一个招式以后，就可以打出9连击了。据制作人员介绍，随着等级的提升，招式会学到更多，连击数也逐渐提高，但并非等级高、招式学得多就可以打出著名的"99连击"，连击对于招式的连接要求很严格，而且没有公式可以照搬，一切全要靠玩家自己摸索。一个连招需要反复调试，才有可能达到最好的效果。

屏幕上不停地有提示说按"F1"会有帮助信息，我却一直没有在意，心想依我"丰富"的游戏经验，不用看帮助也知道怎么玩了。偶尔按到了，才发现原来"帮助"信息里也有很大的玄机。

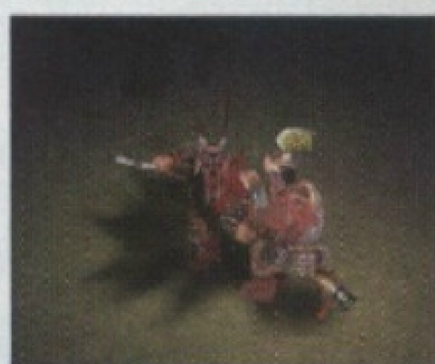
"帮助"中的第一条就是"等级帮助"，里面居然将1到15级每级该做的事情都做了列表。忙看看自己前几级有没有忽略什么，发现原来还有任务没做——这帮助系统真是详细，对于我这样的新手（虽然我并不承认自己是新手）来说，还真是大有用处。

挥动着大斧砍得正开心，突然发现打死的怪物身上掉落了一个很特别的东西，捡起来一看，居然是可以镶嵌的宝石。马上回城找到铁匠，找个有孔的装备镶了上去——有用倒未必有用，不过自己独一无二的装备总是让人骄傲的。据说以后随着打怪等级的提升，宝石也会更加多样，我想升级装备也是以后玩家需要在游戏中动脑筋的地方吧。

正在这时候，我的注意力被旁边一个制作人员控制的高级人物吸引过去，他正在和一只类似大犀牛的怪物缠斗，只见那怪物转身向他一冲，就将他冲倒在地上，半天爬不起来，没过多久就被怪物活活咬死了……按理说他们控制的人物都应该是比较高级的，在怪物面前还是如此的"菜"，那玩家岂不是没有活路了？制作人员说，在《刀剑Online》中，大部分Boss级怪物都需要团队配合才能打死。如果一个人在前面引，后面一些人追砍，很快就能将Boss打败；但如果孤身前往，那就比较危险了。看来做"孤胆英雄"的可能性比较小，还是找上一群朋友群殴比较好。

期待公测

不知不觉间，天色已晚，厨房里一位阿姨开始准备像素小组30多号人的晚餐。送我们出来的时候，和刘坤谈到了刚刚过去的那个春节，刘坤有些不好意思地望向正在忙碌的员工们，这些生活简单的游戏制作人们，在春节期间一直在忙于游戏的制作，而没有时间回家，甚至没有什么庆祝活动。"等游戏公测了，事情不多的时候，我一定带大家出去好好玩一下。"刘坤的脸上有一丝愧疚，但更多的是对自己作品的信心。













《天堂Ⅱ》新人20级以前全指引

■上海 新新天使

《天堂Ⅱ》中角色的初始能力点数是设定好的，不能自由配置。但各种族之间、同种族之间的战士和法师类角色的属性都不同。下面先介绍各基本能力：

力量（STR）：表示力量大小的属性，数值越高则物理伤害力越大，负荷的重量也越大，会影响物理攻击的技能伤害力。

智力（INT）：表示角色的智力高低，数值越高则各种魔法施展的成功率越高，伤害力也随之提升。

敏捷（DEX）：表示敏捷性和准确度的属性，数值越高挥动武器的速度越快、命中率越高、致命攻击力提升、远距离攻击武器的伤害力增加、施展物理攻击技能的速度越快、开锁技巧的成功率提升。

智慧（WIT）：表示角色的头脑灵活度及反应能力，数值越高则魔法施展时间越短、魔法抵抗力越高、越容易使敌方受到各种魔法伤害的影响。

体质（CON）：表示角色体格健壮的程度，数值越高HP上限越高、HP恢复的速度越快、受到出血性等异常状态影响的概率越低。

精神（MEN）：表示精神的坚强程度，数值越高MP上限越高、MP恢复速度越快、魔法施展中断的概率越低、受到魔法攻击异常状态发生的概率越低。

以下列出各种族职业的基本能力值

战士						
种族	STR	DEX	CON	INT	WIT	MEN
人类	40	30	43	21	11	25
精灵	36	35	36	23	14	26
黑暗精灵	41	34	32	25	12	26
半兽人	40	26	47	18	12	27
矮人	39	29	45	20	10	27
法师						
种族	STR	DEX	CON	INT	WIT	MEN
人类	22	21	27	41	20	39
精灵	21	24	25	37	23	40
黑暗精灵	23	23	24	44	19	37
半兽人	27	24	31	31	15	42

均衡发展的种族——人类



人类的出生之地是说话之岛，战士出生于村庄东边的塞德里训练所，法师位于村庄南边的魔法学院。刚出生时和村内的总管（卡琳特、葛刺、郎克特、麦兹琳）对话接受新手战斗训练任务，到村外打狐狗，收集4个狐狗的尖牙交给总管，得到地图和推荐函，将推荐函交给大师罗伊恩后可以得到50SP。地图对于新人来说是很好的工具，可以避免迷路。

人类战士

1～10级：

从出生地到说话岛的村庄之间的一段路，都是适合新手练级的狼、幼狐狗、狐狗等敌人，初期就以欺负这些小动物为主。建议先存钱购买店里价值800元的武器，比新手武器好用得多。8级后可以挑战妖魔，但要小心它是集团性怪物，打一个会有很多只同时围上来。妖魔弓箭手和妖魔斗士要厉害一些，最好先别去招惹。只要努力打怪，在几个小时内就能升到10级了。

11～20级：

在胜利纪念塔附近猎杀狼人、哥布林、妖魔斗士吧，它们都是会群攻的怪物，所以要小心，不然就被它们猎杀了。到12级以上可以继续杀这些怪物攒钱，或者去精灵废墟和别的玩家组队。在废墟里，从妖魔系怪物到骷髅、地城守护者、沉静之影等，有很多都适合十几级的玩家组队练级。在9级的时候可以接"团结之剑"任务，个人去解这个任务很有难度，所以最好等组队后一起进入废墟打雷渥恩妖魔，将道具收集齐全后可以得到一把团结之剑，是初

期很实用的武器。15级后可以深入废墟深处，恶魔、水晶、沉静之影和火蜥蜴能让你一直练到20级。如果废墟里人太多，可以去西边沿海杀蜘蛛和高仑石怪。要小心后者的风球魔法攻击，一下可以达到80～100的伤害，还是很疼的。19级就可以去大陆接转职任务，但做完了也要20级才可以转职。

人类法师

1～10级：

由于法师一开始就具备远距离攻击魔法和自我治疗，所以可以越级打怪，升到10级很快——5级前欺负小动物，5级后就可以打打妖魔类怪物，当然妖魔弓箭手不要去惹。

11～20级：

10级时回魔法学院向总管接下"追捕镜之精灵"任务。在说话岛上有3只镜之精灵，外型分别为巨大蟾蜍、妖魔和狼人，但ID都是镜之精灵。使用总管给你的3根木棒把镜之精灵打死，把任务道具拿回去交差可获得熟练之杖，是初期很好的武器，拿到后可以和人组队前往精灵废墟。法师在转职前以辅助技能和组队为主，很快就能升到20级。

崇拜水之神的种族——精灵

精灵出生地在大陆东北方精灵村庄旁的世界树下，优雅的精灵，升级也很有特色。

精灵战士

1～10级：

精灵村有很多非常好赚钱的任务，所以建议边接任务边升级。初期还是先接新手战斗任务取得地图。欺负小动物到3级以后，去村庄西南方出口找小精灵接任务，以100个尖牙换宝石。这样很快到8级，再接孢子的收集任务，只要打蘑菇收集到10个孢子一次就能换2000元。10级时可以去接"与妖魔交战"的任务，可以获得一把不错的剑。

11～20级：

10级后可到村子西边的地底要塞组队练功，又快又安全。12级的时候做"哨兵之剑"任务，完成后奖励的剑可以一直用到20级。15级有打蜘蛛收集蜘蛛脚换钱的任务，18级有打风精碎片和地底要塞鼠人的任务，都有不错的金钱奖励。

精灵法师

1～10级：

基本与精灵战士相同，在7级时可以学会补血技能，这时就考虑和人组队去地监练级。

11～20级：

由于精灵法师施法速度快、延迟时间短，补血也快，所以一般10～20级之间的精灵法师组队练级能很快升到20级。

格兰肯的信徒——黑暗精灵

黑暗精灵战士

1～10级：

出生在大陆西北方向的席林神殿，找4位深渊祭司中任一位接下新手战斗任务，打幼棕狐狗、棕狐狗、棕狐狗首领和灰狼这几种动物，打满任务道具"狐狗的尖牙"后兑换成地图，然后在黑暗精灵村附近打安普和哥布林，练到10级是很轻松的。

11～20级：

10级时可以接"怪异匕首"任务，11级时有任务可以得到一把血骑兵剑，都是初期非常好的武器。10级以上可以组队到黑魔法学院练级，那里地图非常大，怪物等级也不差，很快可以练到20级。但要小心，那里怪物很多，不要被围攻。

黑暗精灵法师

基本上黑暗精灵法师的练级和黑暗精灵战士相同，但15级后推荐和战士组队练级，比较快而且也安全。

火之种族——半兽人

半兽人战士

1～10级：

在村庄附近打小怪物，由于兽人战士血多恢复快，基本不用休息，很快就能冲破10级。

11～20级：

10级后打蘑菇和狼人，边练级边接任务赚钱。15级时有个任务可获得免费传送到古鲁丁村庄的门票，一定要接哦，省5000块钱呢。15级以后把所有的赚钱任务都接了，然后出村到地图（艾尔摩地图）左下角的海岸打蝙蝠、高仑和哥布林，也可以进到兽人地监去练，升级到20是很快的。

半兽人法师

基本上兽人法师非常另类，应该把兽人法师当战士来练。初期可能比较累，但7级学会生命吸收技能后就会加快练级速度。只要依照兽人战士的练法，应该能很快走上转职道路。

巧手工匠——矮人

1～10级：



矮人村拥有许多经验值多、掉钱也多的怪物，便于缺少战斗技能的矮人们赚钱与升级。初期欺负矮人村外狐狸一类的小动物，到了八九级就可以进入矿坑打妖魔系怪物。

11～20级：

可以深入矿坑打一些等级比妖魔高的怪物，像蝙蝠、鬼火、宝石兽等。提升到15级之后有两种选择，继续在矮人村矿坑练级或者做"守门人"任务，免费传送到东北海岸，打那里的宝石兽、高仑、哥布林、熊等怪物。P

网游半月谈

本栏目文章仅代表作者个人观点、与编辑部立场无关。

网络游戏行业中特殊的营销英雄 外挂

■河南 王东

编者按： 最近，国家新闻出版总署、国家信息产业部、国家工商总局、国家版权局以及“扫黄打非办”等五部委明确规定了外挂的制造属违法行为，但回顾外挂的产生和发展，其在市场营销方面的一些做法，却是值得我们深思的。文章中的一些观点和看法仅供参考，不代表本刊立场。

外挂是种很有趣的产品，属于典型的新经济时代的产物。用标准的营销语言来解读它，能发现很多值得研究的地方。

外挂，可以称作“网络游戏辅助软件”。初期的外挂可能是技术爱好者出于各种私人的爱好所开发，但这种建立在私人爱好基础上开发的软件不承担任何对己对人的责任，有很多存在着恶意行为，成为游戏厂商大为恼怒的目标。

而后期，随着网络游戏行业的“金矿”被打开，在巨大的利润作用和资本介入下，这种“网络游戏辅助软件”则逐渐变得专业化和商业化，外挂制造者也逐渐变得组织化和市场化，在国家的相关法律规定没有出台之前，外挂完全成为了一种打法律“擦边球”的市场行为。

在当前能够存活并大行其道的外挂们，毫无疑问，他们才是天才的、实战派的网络营销专家，在很多方面所表现出的各种市场运作能力，甚至要远远超过普通的游戏运营商。

首先，外挂们对游戏产品的特性分析能力要超过运营商，这种特殊的能力体现在对消费者（玩家）心理的分析上。比如他们能够非常精确和及时地分析出消费者在使用这款产品时，最厌烦的是什么、最需要的是什么、普遍的需求是什么、普遍对“公平”的定义是什么等。

其次，外挂们对游戏产品运作的把握程度要超过运营商。他们能非常精准地设计外挂的作用，使之能真正起到“辅助”作用，成为该游戏根本无法抛弃和禁止的辅助产品。造成的结果很可能是运营商把外挂们当成了不可缺少的配合默契的“合作伙伴”，虽然很妒忌外挂们“利用”他们的产品大发横财（其实就和汽车生产商不会妒忌汽车美容行业一样，这种妒忌毫无道理）。

想必任何外挂横行的游戏的运营商，都不敢真正大规模封杀外挂消费者。这种情况产生的本质很简单：一是谁也不敢违反市场学的定律，那就是不能以类似行政手段的手法来改变消费者的消费习惯（改变玩家使用外挂的习惯）；二是外挂们总以非常合乎虚拟世界规则制订者的身份出现。外挂们其实一直扮演着在消费者和游戏运营商之间进行“规则的调谐”的角色。比如说，游戏运营商出于自身利益，在制订虚拟世界规则上总是偏重于以各种可能存在的方式延长消费者在虚拟世界里消费的时间。而消费者呢？则普遍有一种自己内心所制订的虚拟世界的规则，那就是尽量缩短觉得对自身没有带来刺激和愉悦的时间。这些话可能有些难以理解，我们用一个非常通俗的比喻来解释：对于玩家来说，追求的是刺激和愉悦，这大多表现在杀新鲜的怪物、PK、恋爱等方面，他们认为把时间消耗在这些活动上是值得的，而消耗在“长途跋涉寻找出口或寻找矿洞”、“力量减少无法跑步，只有行走”或“一直不停地按鼠标杀单一的怪物”等方面是无法容忍和没必要的。而这个虚拟世界的规则是运营商制订的、玩家无法改变，只有默默忍受着这些被“剥削”的时间，这个时候外挂就随着市场的需求出现，扮演了绝佳的“厂商——消费者”之间的规则制订的调谐角色。

再次，最值得人琢磨的是外挂们的市场推广与渠道建设（或网络直销）。其实从整体来说，外挂的销售模式属于非常典型的“口碑营销”模式。强大的口碑效应使得外挂在短短时间内通过互联网迅速传播，达到预期的推广效果，继而辅以健全的网络直销平台或利用合理的价差营造的渠道体系。

在传统行业里，运作口碑营销多存在于保健品行业，常用的做法就是合理运用“意见领袖”的作用，请“意见领袖”们旅游参观工厂，或请他们免费使用再在他们能影响到的圈子内谈论感想等。

而外挂们是如何采用口碑营销模式的呢？要知道运作口碑营销的模式，在运作时对人员、地点、时间的把握程度要非常高。外挂们如何运用自己天才的头脑把握这些呢？这恐怕都是运营商和经销商需要仔细琢磨和研究的地方。

+职业技能1+职业技能2，包含有6种组合，其伤害的计算公式为力量、敏捷、智力之和的一半。

连击技能包含有6种组合，分别为：

1.旋风斩+霹雳回旋斩+雷霆裂闪
2.牙突刺+霹雳回旋斩+袭风刺
3.天地十字剑+雷霆裂闪+袭风刺
4.升龙击+雷霆裂闪+霹雳回旋斩
5.地裂斩+袭风刺+霹雳回旋斩
6.旋风斩+袭风刺+雷霆裂闪

好友列表

从2003年好友系统调研阶段开始，玩家们就开始期待这一功能的开放，这个系统提供了一个供朋友间联系交流的平台。好友系统的推出可以使战盟的功能更加集中，以往很多战盟的建立是为了方便朋友之间的联系，而不是为了整体战斗力的提高，好友系统推出，为将来的攻城战打下基础，以往的友情联盟将向战斗联盟转型，更加注重各职业间的搭配。

等级6级以上角色就可以使用好友列表，好友系统最多支持50个人，可查看好友的在线状况，也可以开聊天室邀请好友参与一对一或多人聊天。有了这一功能，市场上模仿别人名字建小号的骗术又减少了，朋友们不用面对面或者聚集在一起就可以在同一界面交流。

如今玩家们的升级越来越依赖血色城堡、恶魔广场，能否组到适合的搭档也决定了每次巨额投入得到的回报是否值得。有了好友系统，更容易寻找合作伙伴，用这一系统的书信往来就可以解决问题，就不用早早去冰风谷挨冻了。

如果你想联系一位朋友，即使对方不在线也没有关系，信箱功能可以将你的信息准确无误地送到指定ID那里。有了邮箱的帮助，朋友间可以留言给不在线的人，市场的商人与客户之间联系更方便，玩家可以找到自己熟悉的商人定购货物，然后等对方的消息就可以了。不过每封信要收1000金的邮资。

好友系统还带有一项镜像功能，可以将发信方的外观拍下来，还配合24种表情，可以将自己发信时的心情与好友分享。

决斗系统

输入"/决斗"命令→对方同意→开始战斗，或按"D"键→选择决斗→鼠标右键点击角色→对方同意→开始战斗。除安全区外所有地方都可以成为决斗地点，决斗中的任何一个角色输入"/结束决斗"命令，则解除决斗状态。进行决斗中的角色无法再与其他第三方角色进行决斗，决斗时只适用角色攻击所带来的60%的伤害，决斗角色之间不按Ctrl也可以相互攻击，进入决斗状态后，决斗角色之间持续1分钟不战斗时，决斗自动解除。这一功能给有战斗力的角色更多切磋的机会，无需盟主在场就可以跟对手开战。决斗过程中双方不必担心红名也不会掉落物品，双方除了战斗技巧和实力上的比拼，不会产生其他负面影响。决斗是一种更加理智解决冲突的途径，这样智力精灵遭受恶意PK的机会也会因此减少。

跟随功能

按"D"键→选择跟随→鼠标右键点击角色→开始跟随。玩家在拥有跑鞋之前经常把队友跟丢了，一个人站在偌大的冰风谷不知道往哪边躲，有了跟随功能就可以减少这个困扰了。在血色城堡的桥上，需要保持队伍整齐集中，如果前后脱节，智力妹妹两边跑是很危险的，如果有了跟随功能，大家都能及时跟上就方便许多。

快捷命令窗口

按"D"键或按游戏画面左下侧"命令(D)"按钮可使用交易、组队、决斗、战盟、悄悄话（给选定角色发送悄悄话）、添加好友、跟随等功能。简化了以往的操作，不用怕打字速度跟不上。

移动快捷键



输入"/移动"命令时，弹出移动地点选择画面→选择移动地点，或按"M"键时，弹出移动地点选择画面→选择移动地点。以往在没有设置好快捷键或中途掉线的情况下，要扛着周围的怪物打字，如果碰到输入法有问题，那就惨了，打字时不方便给自己加血，一旦挂掉，辛辛苦苦得到的经验遭受损失实在不值得。移动窗口仿佛设置了"特快专列"，定点将玩家送至目的地而且还"明码标价"。在选择移动地点的菜单中，移动地点不但包括了几个城池的安全区，也包括玩家场常去的热门地段，比如冰封谷的冰后区入口，海里的分叉口，死亡沙漠的破坏区等。另外由于冰谷的两个教堂已经成为玩家举办婚礼的主要场所，所以这两个地点也开了直接传送。

其他更新内容

法师增加了新魔法，其中"星辰一怒"是全屏攻击魔法，虽然需要1052智力，但是现在千智法师、法魔已经很多了，使用上应该不成问题。敏弓增加了新武器技能，是4发多重，可以更快地升级。其他职业实力加强，一些人物能力计算公式的变更也使得人物的攻击力进一步加强，属性点分配更均衡。角色死亡的经验损失减小，个别怪物的能力值降低减小了游戏的难度。拾取物品后屏幕增加提示信息。新装备和武器推出，三大顶级套装防御装备和翅膀外观的改变。角色等级限制升至400。商人销售物品以及所处位置的改变等。

画龙点睛

《魔力宝贝》4.0精灵变身介绍

■辽宁 夜游猫

2004年伊始，史克威尔艾尼克斯公司宣布，将在上半年把目前中国大陆运行的《魔力宝贝》3.X版本全面升级到4.0。在新版本中，游戏的整体风格、画面风格、界面风格都会有很大变化，而玩家普遍比较关注的，应该算是"精灵变身"和"家族系统"两大部分。如今得到的确切消息，家族系统将会在稍后版本中推出，并不会出现在4.0中，所以我们现在只把重点放在"精灵变身"上。



传言在某世纪中，有个传说中的神圣都市，这个都市是一个政教一体的文化都市，然而这里的统治者，透过"精灵变身、公会、公会宠物"来管理都市。据说这个统治者拥有着比李贝留斯更强的能力，而"精灵变身"的能力，是否源自这个神秘的都市，尚未有人能够证实。

"精灵变身"是透过消耗"爆发值"(爆发值如同打卡时间一样，会慢慢消耗)，在限制时间内使角色能力强化的系统。精灵变身的效果，会依照职业类别的不同而有所差异。

要使用"精灵变身"首先需要取得"精灵之卵"，"精灵之卵"的取得非常简单，虽然精灵变身看似属于战斗系职业所使用的系统，其实各种职业都可以使用，在拿精灵之卵的过程中，制作者为战斗系、生产系和采集系准备了不同的路线。

对于战斗系来说，Boss并不是很强，一个人单挑就可以通过。

拿到"精灵之卵"后，装备至水晶位置，战斗时右上角的战斗选框中就会多一个选项，每次使用会扣除相应的卡时，扣除的卡时数与精灵之卵的级别成正比。

当选择了变身后，当回合敌人攻击均会打中，但显示全部为Miss，持续变身到下一回合则必须被打中，否则会回复原型，从变身的第二回合开始不会有Miss现象。

制作系的人物角色需要学习技能制作出影之珍珠来换取精灵之卵，采集系取得精灵之卵的方法是在指定位置收集各属性的碎片，然后交给NPC换取精灵之卵。取得精灵之卵后，点选技能时，在最下方会出现变身按钮。制作系的人物变身后，可以制作出数值优于平常的物品。

关于"精灵变身"的分析：

"精灵变身"的效果实在是吸引人，但代价也是巨大的。从4.0起，剩余卡时可在战斗中随时观察到，这样会让玩家对自己的卡时有一些了解，在变身时看到自己的卡时一下少了很多，一定会很心疼。

而且"精灵之卵"的耐久极低，只有100多一点，所以平时练功时最好不要带。对于战斗系来说，"精灵变身"的最大用处应该是在打Boss时使用，这样既可以化解Boss的攻击力，又可以增强自己的攻击力，而且为了打Boss而消耗掉一些卡时也是值得的。

而制作系和采集系本身对卡时的需要并不是很大，所以可以利用这一点制作出"极品"装备来卖个好价钱，当然制作高级产品时用"精灵变身"会更值一些。

4.0版本中其他变化：

界面的改变：游戏中的界面将全部改为Windows式窗口，并且可以叠放。对于采集系角色来说，查看状态、查看名片薄以及宠物状态将不会再影响正在进行的采集工作。

战斗的改变：原本的战斗方式是战斗双方依系统排列顺序依次做出动作，而在新的4.0版本中，在不考虑合击的情况下，如果行动目标不冲突，将会同时进行。也就是说，战斗时间会较现行版本大幅缩短。

新任务：《魔力宝贝》中每次大规模更新都会开放新任务，在2月25日停机更新后，3.0版本"龙之沙漏"的任务最终回"失翼的杜瓦"开放，也就是说3.0的整个故事已经结束了。在4.0中新的故事又将开始，新的主线任务也将陆续开放。P



仇

■辽宁 追风

这只是一次很简单的仇杀。

在《奇迹》的世界里已经晃了快一年了，现在我手中控制的这个战士是我一年来全部的成果——应该说是我们，因为我还有另一个伙伴。我们轮流玩这个号，他睡觉的时候我玩，我睡觉的时候他玩，除了我醒了他没睡或我没睡他醒了的时候一起出去吃顿饭，其他时间几乎不下线。其实我经常偷懒，就算是吃饭时间也把号放在城里挂机，这使得我的号几乎成了一个24小时在线的神话。

我很强，或者说我们很强——我坚信这一点，我是服务器里第一个戴上翅膀的人，也是第一个出魔战的人，当别人还在苦熬着要把战士法师精灵练出翅膀的时候，我的魔战已经舞着双翼站在勇者大陆酒吧和来来往往的人们谈笑风生了。我拥有服务器里最顶级的装备，也拥有服务器里最强的战盟，盟友全都是服务器里最高级别的人。我就是这么骄傲，我经常感觉，这个服务器就是我的。

但这次我很愤怒，我愤怒于居然有人敢挑战我的威严。

本来这个下午是很美好的，我带着盟里的精灵去练级，虽然经验很少，但怪物几乎不能对我们造成任何伤害，这让我放松下来。我一边打着怪一边和精灵闲话家常，她（或他）又在幽幽地诉说和以前的老公（老婆）如何恩爱，而对方最后又是如何弃她（他）而去。这样的练功让我有些想睡觉，头也变得有些昏昏沉沉起来了。

速朦间忽然听到"啊"的一声，可爱的怨妇精灵已化作一滩血水，尸体渐渐消失，然后从屏幕上飞快地出现一行字："老大，天之无痕杀我。"

睡意转瞬不见，因为我也已经看到了屏幕上清清楚楚写着：天之无痕：无赖。

我很恼怒，恼怒于他居然敢向我挑战。

我二话不说，按住Ctrl，我的剑直劈过去。

他直觉地往一边逃，我追了过去。他带的精灵似乎没有反应过来，傻傻地站在原地，没有给他加血。很快我就追上了他，两剑下去，我估计他的血已经不多。这里是练功的地方，一般不会有人带很多的红瓶，更何况是天之无痕，他对游戏的操纵远不如我。

在他头上突然冒出了两个符号"=="，我知道他是有话想说，但我怎么可能给他说话的机会？接到他身前，一个旋风斩——这种技能的范围极小，只有身边的一小圈，然而最大的好处是可以近身连打对方几下，喝血都来不及。

果然，"啊"的一声，他死了，同时还有"扑"的一声。我几乎笑出声来，按住Alt往他尸体的方向移过去，果然，他的护腿在下一秒被进了我的包里。

不加思索，我立刻移动回城，黄名容易掉装备，刚刚捡了天之无痕的装备，我不会给别人同样的机会来拿我的装备。

天之无痕原本只是无名小卒，是我连看都不想多看一眼的小虾米。记得他穿着一身垃圾在失落之塔可怜地打鬼魅的时候，居然偷偷问我想不想卖掉我身上的装备——笑话，就算要卖，也不会卖给他这种虾米，更何况他出的价钱比起另外一个人来说，差得太远了。

然而终归是有人卖的，天之无痕很快就弄了一身亮亮的衣服，虽然不算顶尖，但也立刻扬眉吐气起来，和我说话时也没有当初要买装备时的低声下气，有的时候在酒吧见到，甚至会对着我叫起"兄弟"来了。我厌恶这些仗着家里有几个钱就胡花的人，只是一个游戏，他们却花几千甚至上万来买虚拟世界里的东西，用来满足他们那除了钱就再也不知道用什么来填补的虚荣心。虽然我和我的伙伴也经常卖，甚至于说我们可以算作是以此为生，而且还因为卖装备活得不错，但每次看到有人买的时候，还是要暗骂他们几句："钱多了烧的，白痴。"

如今他竟挑战到我头上了，这还了得？我知道他很快就会来找我。我把玩着那只护腿，还挺不错的，这应该算是他用人民币买来的最好的一件东西了。

他真的来找我了，来解释所谓的"误会"，说他只是切换输入法的时候不小心打到了我盟里的精灵，我知道这些解释都不是他想说的，我冷笑着等他说出他真正要说的话。果然，在诉说了自己的无辜后，他小心翼翼地问我能不能把护腿还他。

我不会管他杀我的人是不是出于本意，我依然一声不吭地把玩着那只护腿，想着这东西他是花多少钱买来的，这些钱是他或他父母如何赚来的，而我应该多少钱卖掉它。

叼上一根烟，我舒服得眯起了眼睛，屏幕上可怜的哀求已经变成了叫骂，而且已经不是私聊而是公开在市场上骂了，还叫来了他的若干朋友，骂声连成一片。

我知道如何解决，在战盟里轻松地说了一句："兄弟们，回来一下，天之无痕骂我呢。"

然后我回头看到刚刚醒来的伙伴，指给他看那只护腿以及市场上叫骂的声音，他得意地笑着说："看来今天又赚了2000块钱。"

我们高高兴兴地吃了一顿美餐，等我们回来再看的时候，战盟里的兄弟们已经和对方杀成一片了。我的这些兄弟都是精通游戏的高手，和对方PK的时候一定不会穿好衣服出去的，自然也不会有什么损失，城门外已经是一片血红的名字和黑色的魔头们。

把护腿放进仓库，就好像把2000块钱放进了自己的钱包。我决定去睡觉了，至于以后的事情，交给别人去管吧，至于说魔头们如何把整个服务器搞得天翻地覆如何互相问候对方家人如何红到几天不能练级，已经不关我的事了。

其实这就是一次简单的仇杀而已，我只是为那个精灵报仇。

网游半月谈

本栏目文章仅代表作者个人观点，与编辑部立场无关。

网络游戏行业中特殊的营销英雄 外挂

■河南 王东

编者按：最近，国家新闻出版总署、国家信息产业部、国家工商总局、国家版权局以及“扫黄打非办”等五部委明确规定了外挂的制造属违法行为，但回顾外挂的产生和发展，其在市场营销方面的一些做法，却是值得我们深思的。文章中的一些观点和看法仅供参考，不代表本刊立场。

外挂是种很有趣的产品，属于典型的新经济时代的产物。用标准的营销语言来解读它，能发现很多值得研究的地方。

外挂，可以称作“网络游戏辅助软件”。初期的外挂可能是技术爱好者出于各种私人的爱好所开发，但这种建立在私人爱好基础上开发的软件不承担任何对己对人的责任，有很多存在着恶意行为，成为游戏厂商大为恼怒的目标。

而后期，随着网络游戏行业的“金矿”被打开，在巨大的利润作用和资本介入下，这种“网络游戏辅助软件”则逐渐变得专业化和商业化，外挂制造者也逐渐变得组织化和市场化，在国家的相关法律规定没有出台之前，外挂完全成为了一种打法律“擦边球”的市场行为。

在当前能够存活并大行其道的外挂们，毫无疑问，他们才是天才的、实战派的网络营销专家，在很多方面所表现出的各种市场运作能力，甚至要远远超过普通的游戏运营商。

首先，外挂们对游戏产品的特性分析能力要超过运营商，这种特殊的能力体现在对消费者（玩家）心理的分析上。比如他们能够非常精确和及时地分析出消费者在使用这款产品时，最厌烦的是什么、最需要的是什么、普遍的需求是什么、普遍对“公平”的定义是什么等。

其次，外挂们对游戏产品运作的把握程度要超过运营商。他们能非常精准地设计外挂的作用，使之能真正起到“辅助”作用，成为该游戏根本无法抛弃和禁止的辅助产品。造成的结果很可能是运营商把外挂们当成了不可缺少的配合默契的“合作伙伴”，虽然很妒忌外挂们“利用”他们的产品大发横财（其实就和汽车生产商不会妒忌汽车美容行业一样，这种妒忌毫无道理）。

想必任何外挂横行的游戏的运营商，都不敢真正大规模封杀外挂消费者。这种情况产生的本质很简单：一是谁也不敢违反市场学的定律，那就是不能以类似行政手段的手法来改变消费者的消费习惯（改变玩家使用外挂的习惯）；二是外挂们总以非常合乎虚拟世界规则制订者的身份出现。外挂们其实一直扮演着在消费者和游戏运营商之间进行“规则的调谐”的角色。比如说，游戏运营商出于自身利益，在制订虚拟世界规则上总是偏重于以各种可能存在的方式延长消费者在虚拟世界里消费的时间。而消费者呢？则普遍有一种自己内心所制订的虚拟世界的规则，那就是尽量缩短觉得对自身没有带来刺激和愉悦的时间。这些话可能有些难以理解，我们用一个非常通俗的比喻来解释：对于玩家来说，追求的是刺激和愉悦，这大多表现在杀新鲜的怪物、PK、恋爱等方面，他们认为把时间消耗在这些活动上是值得的，而消耗在“长途跋涉寻找出口或寻找矿洞”、“力量减少无法跑步，只有行走”或“一直不停地按鼠标杀单一的怪物”等方面是无法容忍和没必要的。而这个虚拟世界的规则是运营商制订的、玩家无法改变，只有默默忍受着这些被“剥削”的时间，这个时候外挂就随着市场的需求出现，扮演了绝佳的“厂商——消费者”之间的规则制订的调谐角色。

再次，最值得人琢磨的是外挂们的市场推广与渠道建设（或网络直销）。其实从整体来说，外挂的销售模式属于非常典型的“口碑营销”模式。强大的口碑效应使得外挂在短短时间内通过互联网迅速传播，达到预期的推广效果，继而辅以健全的网络直销平台或利用合理的价差营造的渠道体系。

在传统行业里，运作口碑营销多存在于保健品行业，常用的做法就是合理运用“意见领袖”的作用，请“意见领袖”们旅游参观工厂，或请他们免费使用再在他们能影响到的圈子内谈论感想等。

而外挂们是如何采用口碑营销模式的呢？要知道运作口碑营销的模式，在运作时对人员、地点、时间的把握程度要非常高。外挂们如何运用自己天才的头脑把握这些呢？这恐怕都是运营商和经销商需要仔细琢磨和研究的地方。P

阿兹台克的狙击攻防战



——新de_aztec经典战例

■晶合实验室 四圈圈

编者按：随着奥美电子代理的1.6版本CS的上市，国内电子竞技的CS项目将全面转向1.6。所以对于1.6版新地图下发生的经典战例，有必要进行介绍，以帮助广大热爱CS的玩家在玩技上得到提高。



前言

AWP在CS的1.0和1.1时代号称"最强的枪"，经过1.3～1.5的削弱，杀伤力被削减，精度和反应时间的大幅调整以及持枪准星的取消，使得其作用被大大削弱。而AK和M4的弹道也均有修正，在1.5版本杀伤力和可操作性都相当强，很快取代了AWP的统治地位，AWP则沦落为压制和威慑性武器。很长一段时间内我们只能看见AK或M4等突击步枪为主角的DEMO，曾经辉煌一时的"狙神"也被"AK爆头王"的光彩掩盖。

AWP难道从此沦为配角？答案是否定的。

本期介绍的3D和GameWyze（简称GW）的比赛清楚地告诉我们：在1.6版CS中，AWP同样有不输于AK/M4的突破能力，在远距离打击和大局影响力上更胜后者（由于篇幅所限，不会详细介绍全部战况，仅对精彩之处作点评，请读者见谅）。

从测试版就开始流行的aztec历经数次修改以适应游戏变化，但衍生出的长距离射击和快速突破等战术特性一直没有改变，这也是CS所有比赛图中AWP发挥机会最多的一张图。



比赛双方

GameWyze: mccolgin、ajeet、brownN、mccloud、warden

3D: geffon、gueorguiev、morgan、kim、quach



上半场 GW (T) VS 3D (CT)

第1局

手枪局GW仅损失mccloud和mccolgin就取得了胜利，而warden独力干掉了4名CT，为GW赢得了至关重要的开门红。由于1.6新增的两杆突击步枪价格相当低，胜利方即使阵亡队员也能购买突击步枪和带头盔防弹衣，而手枪局落败方将无法同时购买突击步枪和防弹衣，因此1.6下手枪局落败方比1.5下更加不利。


3D的4USP正向走廊前进。

第2局

CT选择ECO，财源滚滚的T则清一色全装备，上局连斩4人的warden购买了AK。从图中可以看到，CT中kim在桥头堡监视桥上，其他4人第一时间冲向长廊方向，防止敌人Rush木门。结果摸出木门侦察的warden被4把USP干掉，T当机立断，1人压住木门，主力Rush木桥，CT此时竟将主力留在木门附近，结果对方3杆GALIL迅速突破桥头堡并在B点埋下C4，CT无力回天，被优势火力全灭。


USP与AK的对抗。

CT的5支USP干掉2人，达到了打击T经济的目的，其中手枪群殴warden和kim的伏击都可圈可点。

第3局

T以GALIL+AK开局，CT仍然ECO并将主力放在走廊到T侧木门一带，T选择了强攻，双方在木门附近激烈交火，CT火力上明显吃亏，T以损失2人的代价埋下C4并全歼CT。

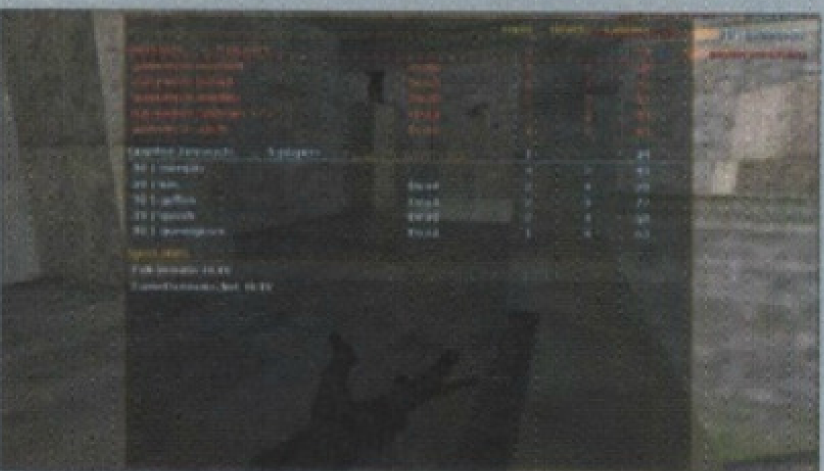
3D连续两局以5换2，虽然落败，但对T的经济造成了明显影响，对后续战局起着至关重要的作用。

第4局


螳螂捕蝉，黄雀在后。

CT购买了两杆M4、两杆AWP和AUG，木门和木桥各1名狙击手，突击步枪在走廊到T侧木门一带布防。T有1杆AWP，其他人购买突击步枪。由于CT对木门和木桥的压制，T兵分两路，从水下肃清了小楼梯，但CT侧木门的CT狙击手与木门附近队友的良好配合，冲出木门的3名T被全歼，T人数上占劣势而位置占优势（水下两名T绕到CT的侧后）。混战后CT获胜但仅1人存活。

这局CT火力上比T更强，在木门的配合很漂亮，但对水下被突破缺乏应对，否则不至于赢得那么艰难。


第四局结束时。

第5局

T因为连续伤亡和失利而进入ECO，全体购买沙鹰Rush木桥。CT仍可购买全装备。由于CT在桥头堡侦察得当，T的Rush遭到优势火力阻击，很快被全灭，而CT没有伤亡。

T在战术意图被发现后没有及时改变路线，但以GW的枪法竟未击毙任何一名CT，不得不佩服3D的良好配合：他们每次射击终止后撤时都有队友在侧翼掩护，而手雷的投掷时机和角度都把握得很准确。

第6局

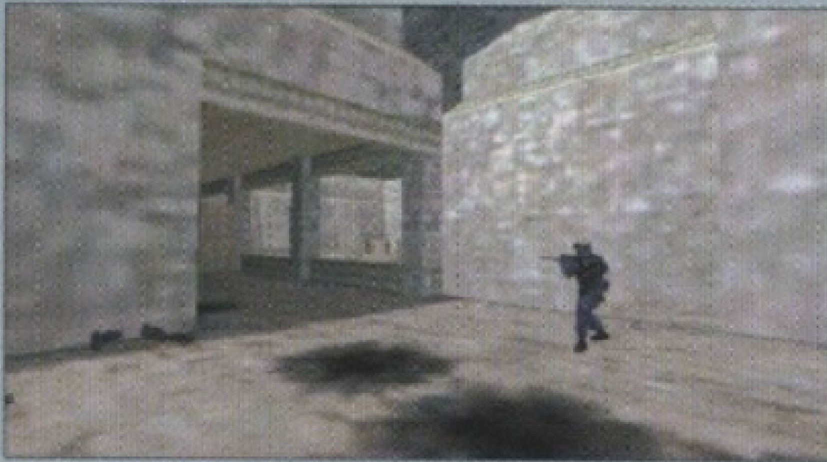
T仍然以沙鹰Rush木桥，防守桥头堡的kim不幸被杀，而CT想当然地以为C4在木桥一侧，防守木门和走廊的CT不约而同跳到桥下，不但扑空还让warden有机会在被击毙之前埋下C4，白送了T每人800大洋^_^。双方至此战成3：3平。


2AWP rush木门。

T以主力诱敌的战术获得了成功，不过3D的手雷又炸死两个T……

第7局

CT方1杆AWP对T方3杆AWP！T的1杆AWP走水下，主力Rush己方木门。由于CT只有M4和AUG在木门防守，面对T凶狠的AWP根本无力还击，T几乎没受到阻拦就冲到木门外的开阔地带并与走廊的CT交火。数声枪响过后，CT一一被杀。


孤立无援的CT狙击手。

精彩的一局！AWP体现了在非近距离接触情况下的巨大战术价值，4名可怜的CT先后被mccolgin的AWP狙杀，剩下1人也死于AWP，而惨遭不幸的两名T同样被geffon的AWP撂倒。第7局成为整场比赛的转折点，由于de_aztec的交火大都发生在长距离上，精确的AWP比突击步枪的表现明显要好得多。

第8局

CT再次ECO并Rush木桥，T则Rush己方木门。双方在T木门交火，赤贫的CT不堪一击，但GW的狙击手warden再次因为冒进被击毙。

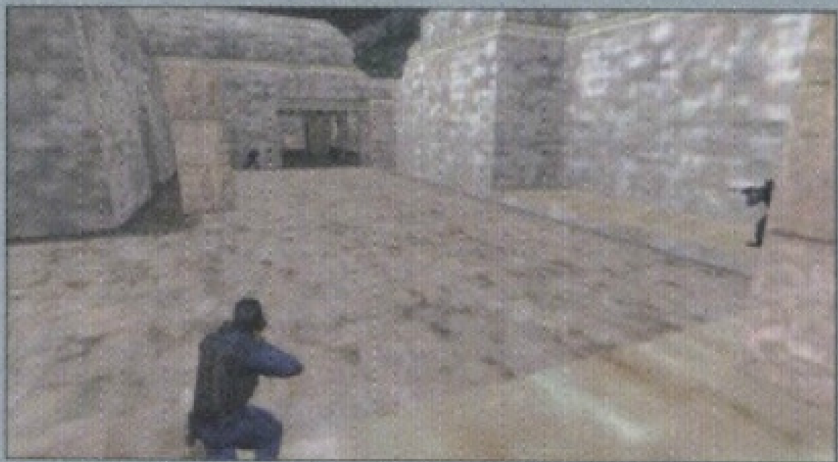
CT以5换2，达到了目的（为什么3D的ECO总能以5换2呢）。


CT ECO。

第9局

CT资金充足准备放手一搏，而荷包满满的T丝毫没有放松，双方都在AWP上大撒钞票，在AWP上形成2对3的态势。CT狙击手gueorguiev和browN部署在A点方向以压制T侧木门，T冲出木门后遭到夹击。由于匪徒AWP火力明显占优，且木门外有多处掩蔽物，CT的gueorguiev干掉3人，却未能将T压制在木门内。走廊和水下回援的两名持突击步枪的CT仅起到了骚扰和拖延作用，kim从木桥迂回打死了T主力mccolgin，却被warden以沙鹰击毙，T获胜。

第7局的教训使双方都有针对性地调整了战术，CT的败因首先是火力上的差距，在AWP上以2敌3，其次在枪法上，mccolgin明显比CT狙击手强；第三是个人失误，从水下进攻的morgan和迂回的kim都未取得应有战果（特别是morgan，如果事先投掷手雷或闪光弹，结果可能完全相反）。该局阵亡9人中有7人死于AWP。


AWP 防守走廊。

第10局

CT全力Rush木门，在沙鹰和手雷的良好配合下击毙了该点3名T中的2名，最后被全歼。可见Rush时枪法准的人用沙鹰比冲锋枪更好，而且3D又5换2了……


ECO的CT在AK面前不堪一击。

第11局

CT购买了3杆AWP（疯了），在木门方向只安插了gueorguiev，主力集中在走廊方向，准备打T的侧面。T仍以3杆AWP和两杆AK狂冲木门，虽被打得措手不及，但走廊远端的空


狙击手容易被前面的队友影响视野。

地实在不利于CT展开，T成功破防，干掉gueorguiev还埋下了C4，CT仅存的kim选择了保枪，T再下一城。

CT的失误在于将突击步枪与AWP混编在走廊方向。因为突击手对付AWP时会左右闪避，必定对身后持AWP的队友造成相当的干扰，战况混乱的情况下干扰特别明显，且CT的AWP战果都是战况清晰时取得的。T破防后分散在木门一线，不存在互相干扰，射击时更方便。

第12局

3杆AWP对3杆AWP的惊人开局。T主攻木门，而CT选择了走廊。双方在木门—走廊一带恶战，胜利的天平最终向CT倾斜——quach发挥得相当精彩，他的AWP第一时间解决了木门的3名T，warden虽将quach击毙，但已无关痛痒，CT获胜。

3D吸取了教训，将狙击手的间隔拉开，突击步枪紧贴两侧墙边掩护，主要工作让狙击手完成，因此效果良好。7名阵亡者都死于AWP，是整场比赛AWP战绩最辉煌的一次。


在这个地方竟然看不见CT拆包。

上半场初期，双方还使用常见战术：3D在木桥、走廊和A木门方向分兵防守，GW则Rush木桥，或在己方木门和水下同时行动，但GW第7局以3杆AWP直接Rush木门成功后，一再故伎重施并获得空前成功，将比分扩大到8：3。3D显然准备严重不足，且一直没有意识到以AWP反制AWP的重要性，直到最后一局才成功反扑扳回1分。



下半场 3D（T）VS GW（CT）

第13局

kim牺牲自己的诱敌战术使CT大部分火力集中在走廊—木门，结果T主力Rush木桥成功，顺利埋下C4并全歼CT，取得了手枪局的胜利。

第14局

T凭借着AK的火力Rush木门，轻易全歼了ECO的CT。该局至少有3名T选择了USP/沙鹰和带头盔防弹衣，在为下局购买AWP作准备。GW过于急躁，否则至少能干掉一两名T。

第15局

T中的gueorguiev买了AWP准备有所作为，暂时买不起AWP又没有AK的两名T则仍以USP上阵（非


这条狙击线也是相当危险的。

AWP不买，足够变态）。CT也再次ECO。结果不言而喻：warden在木桥上被AWP击毙，而其他4名CT在木门合力干掉两名拿AK的T后被gueorguiev——狙杀……

第16局

T方两杆AWP对CT方3杆AWP，T分兵木门和水下，水下的T成功攻上小楼梯，却没有清除这里的3个CT狙击手，给从木门到A点的队友造成了不必要的损失，相持大约20秒后4名CT被击毙，T损失了3人，但C4已在A点埋下。就在T认为胜券在握的时候，剧变发生了：仅存的CT狙击手ajeet狂奔到A点，利用拆包时可以与C4有一段距离的设定强行拆包，由于担心被狙杀而躲在CT侧木门内的geffon和kim竟因为视野太小没有发现——CT侥幸扳回一局！

第17局

双方装备和上局接近，T的突击手在木门诱敌，两杆AWP从水下进攻，同时不断向CT桥头堡投掷烟雾


过于冲动就有可能落得被USP群殴的下场。

弹干扰CT视野。这一招果然有效，两名T狙击手顺利拿下A点并埋下C4，最后全歼CT。

T水下的AWP与木门的GALIL配合默契，仅损失1人就解决了木门到A点一带的3名CT。CT方面，过于冲动的mccolgin在一开局就葬送了自己，使得木门防守空虚，T顺利破防占领木门外，是失败的主要原因。

第18局

T继续双AWP之旅，CT选择ECO。滑稽场面出现了：急躁的geffon竟在木门单挑4把USP，被群殴至死，他的AWP马上成了抢手货。双方展开争夺战，互有死伤后T


冲A点配合是关键。

已在A点埋下C4。CT的warden击毙kim后没有足够时间拆包，眼睁睁看着自己被炸飞。

第19局

没有悬念的一局，CT为了购买AWP只能ECO。T肆无忌惮地Rush成功并埋下C4，两名CT绕木桥迂回打算给T一个惊喜，在T侧木门等候多时的quach给了CT更大的惊喜，CT全灭之前只拉到morgan垫背。

这局取胜后，总成绩3D已经以10：9领先对方1分了。


这是aztec最长的狙击线。

第20局

下半场真正的大战开始！GW摆出了惊人的全AWP战术，采用了己方木门2人、走廊2人、桥头堡1人的布置，3D打算从水下和T侧木门同时进攻，但进攻木门和水下的3名T未及反应就惨遭AWP秒杀，剩下两人被压缩在T木门和桥头堡之间，形成了7名狙击手相持的罕见景象。最后T主动"送死"，CT只损失1人。

AWP的强大再次得到展现，突击步枪连表现的机会都没有："你还没来得及瞄呢，就已经挂了。"

第21局

CT方4杆AWP+1杆M4，阵形与上局相似。顽固不化的T竟然还想冲木门，结果又是3条冤魂命丧枪下。morgan虽然靠camper干掉了browN，但自己也难逃一劫。独苗kim倒是争气，先后靠AWP和G18放翻2人，无奈CT实在太多……

GW再次领先，11：10。

第22局

CT又祭出5杆AWP，打算一举摧毁T的经济，T竟然全部购买沙鹰和烟雾弹！他们向己侧木门外投掷烟雾弹后迅速兵分两路，从水下和木门同时进攻A点，由于烟雾阻挡了CT的视线，T主力成功破防，水下队友也因为CT注意力被分散得以顺利攻占A点，防守A点的mccloud猝不及防，就被两把沙鹰撂倒，同时手里的AWP也送了人。此时C4已经埋下，分散各处的CT急忙驰援A点，T留守


GW 5 AWP开局的阵形。

在己方桥头堡的kim漂亮地伏击了ajeet和BrowN的后脑勺，局势对CT大恶。CT无奈之下强攻A点，最终以C4爆炸无人生还结束。

"5沙鹰生扛5杆AWP！史上最强之绝地大反击！"3D在紧要关头的冷静应变，还有良好的配合和精湛的个人技术，令人叹为观止。

第23局

赤贫的CT中只有1个人买得起AWP，其他人都把宝押在决胜局上，因此只有手枪，T则有两杆AWP和3杆突击步枪，在烟雾弹掩护下从水下攻A点。CT狙击手warden看着队友被砍瓜切菜般干掉，明智地选择了保枪。比分为12：11，3D再次反超。

第24局 决胜局

CT散尽家财，以两杆AWP、两杆M4和1把沙鹰出战，狙击手布置在桥头堡（warden）和A点CT侧木门（mccloud），T侧木门是沙鹰（browN）和M4（ajeet），另一杆M4（mccolgin）在小楼梯。T方1杆AK走水下（gueorguiev），1杆AWP压制木桥（kim），两杆突击步枪（morgan、geffon）和1杆AWP（quach）Rush木门。战斗从水下开始，gueorguiev干掉mccolgin，又压制了mccloud。就在mccloud后退的同时，T方木门内的匪徒发起冲锋，迅速击毙了门外的CT，随后mccloud


CT最好的狙击位。

也被放倒，大势已去的warden被gueorguiev击毙，T赢得胜利。

比赛结束，3D以13：11完成了大逆转。双方都采取快速进攻战术，极少消耗时间，更没有采用"90秒战术"，比赛高潮迭起，十分精彩。双方的AWP和USP准确度都很高，几乎是"见人就开枪，开枪就死人"，因此攻防转换相当快，整场比赛可以总结为："迅速地移动，冷静地判断，精准地射击，短暂地交火并有效地杀伤对手后，战局很快转为战术相持或战略防御。"这简直就是《彩虹6号》的打法。


3D大翻盘。

比赛中可以看到，AWP在Rush破防时对突击步枪有着强大的压制力，精准度保证的情况下在长距离上优势极为明显，上半场第7局CT木门的两杆突击步枪在两杆AWP+两杆AK面前的极端无力就证明了这一点，更不必说AWP还有心理威慑效果。这固然首推选手们精准的枪法，但更应归功于1.6版对AWP的重新修正。可以大胆地推测，1.6版对AWP的修正将使更多的CSer重新投入狙击手的行列，de_aztec以及更多比赛图的战术将因AWP而需要重新制订，对今后的CS比赛会产生长足深远的影响。P

熊猫发威

——乌龟岛上兽族抗击不死的新战术

WARCRAFT

■游侠创作室 Fiddler

随着ROC时代的日渐远去，TFT目前可用"如日中天"来形容。网络的发展让玩家们在BBS上相互交流，不断研究、创新战术，使魔兽的战术理论有了丰富的内涵。这次我们要介绍的新战术是从原来已相当成熟的战术上改良而来。继兽王、那加女妖之后，熊猫也开始走上了战斗的舞台。也许你会质疑这只是微小的改动，但请注意，那是高手们无数个不眠之夜晚的结晶。


7D的开局。

交战双方

国内元老级魔兽玩家GF.Ford（下称Ford），目前亚洲官方战网34级，Ladder排行榜第257名。专业的兽族玩家，有很强的战术意识，操作相当细腻。

韩国Limit战队的Li]7Drone[Mit（下称7D），目前亚洲官方战网36级，Ladder排行榜第218名，平均胜率80%，是实力相当强的玩家。


商店建造在祭坛的外侧，可以让英雄不耽误半点时间而直接买到道具。

对战地图

Turtle rock可算是最流行的地图，据官方统计资料，出现频率高达17.10%，暂居第一。在4人地图中，该图陆地面积最小，道路蜿蜒曲折，有多处非常狭窄的通道，非常不利于部队的调动，也很难保持完整的队形。再加上这里树林丛生，妨碍了部队视野，还有很多高低坡度，使得某些原本不突出的战术在这张地图上却相当好用。我们今天介绍的对战，双方自始自终处于白兵战中，战局异常激烈，十分有观赏价值。

这是官方Ladder的比赛，颜色随机分配。很凑巧，不死族获得了代表邪恶与诡异的紫色，出现在五时方位；而兽人族则选到了象征高贵传统的红色，在四时方向开始基地建设——鲜红色的帐篷就如同他们的信仰图腾。在众多Ladder对战地图中，乌龟岛的相邻位置是直线距离最近的，十分方便快出英雄骚扰或暴兵Rush。举个例子，人类可用很多农民抢修英雄祭坛，快出大法师，用暴风雪骚扰的战术。


7D防骚扰的速度相当快。

初期侦察

Ford开局十分大胆，放弃了兵营，在造好英雄祭坛与商店后，直接升级主基地。这在ROC时代曾是兽族的标准，不过TFT 1.12以后并不多见。7D的建设顺序则是普通的地穴→通灵塔→祭坛→通灵塔→商店。为了抵挡兽人先知的骚扰，基地布局相当紧凑，看上去没有一点空隙，只有小个体的狼才可进入。同时还在内部留下了足够的空间，为以后摆放建筑作准备。

开局不久，7D首先侦察到对方的基地，发现兽人没有兵营，他立刻停止生产食尸鬼，也开始爬升科技。而Ford在惊讶那么早就被发现的同时，也大致推算出不死族基地的方位。先知一出祭坛，立刻召唤出幽灵狼，赶去骚扰不死族的基地。虽然大致推算出对方基地的方位，Ford还是谨慎从事。他让先知走了一条曲线，这样即使敌人不在也不会浪费路程。开局骚扰不死族的关键就是争取那几秒钟，趁敌人英雄还没有出来之前杀一个侍僧走人。7D在防骚扰战术上似乎颇有心得，不仅基地结构相当紧密，而且还用冰塔和食尸鬼的巧妙移动拦住了幽灵狼的去路，这时候死灵骑士也从祭坛骑


先知似乎和侍僧打个照面的机会都没有，无奈的他只能远远地攻击商店出气！

马出来，看起来Ford是没机会了。

挡住第一波骚扰的亡灵族升级基地，死灵骑士带领5个食尸鬼冲出基地打算MF。Ford没有放弃骚扰，或者说他的战术决定了不能不骚扰，因为此时兽人族除了英雄之外没有一兵一卒。他只有用先知拖延住对手才能争取到攀升科技的时间。既然不死族基地的防守那么完美，那么只好在他们MF时捞点便宜。死亡骑士刚开始攻击家门口的小海龟，Ford的先知召唤幽灵狼就摸过来。双方各自打着如意小算盘，7D总想找机会用食尸鬼包围先知，即使杀不了也要让他交出回城卷轴；Ford这边即便白拣一个道具，心理上也占不少优势。然而双方操作都没失误，7D没能围上先知，Ford也没有抢到经验和宝物。Ford的经验相当老道，他知道光凭先知和狼无法杀死有死亡骑士照料的食尸鬼，所以干脆直接攻击首脑——死亡骑士在两头灵狼的追杀下已红血了，只得用隐身斗篷躲起来。没有了英雄，食尸鬼330点HP显得非常脆弱，只好全军拉回基地。Ford的骚扰目的已达到，限制了不死族MF、确保自己家里平安无事，一举两得。这里值得学习的是Ford选择一直攻击死灵骑士而不是食尸鬼，因为死亡骑士不可对自己使用死亡缠绕。而不死族这一边的应对方法是：如果能包围先知那是最好，不然应首先消灭幽灵狼以赚取经验。


刚刚开始升级的亡灵族基地。


死亡骑士在两头灵狼的追杀下已经红血了。

中期接触

在几次小规模接触战之后，互相都有了大致的了解。兽人族已完成2级基地，立刻放下两个兽栏。先知来到地图中央的酒馆，雇佣第二英雄。目前最流行的第二英雄就算是那加女妖，而Ford却选择了熊猫酒仙。虽说熊猫的出场率很低，但这却是新战术中非常必要的。在这个时候，我们可以注意一下，兽族为了训练风骑士，攒了大约1000左右的金子，这是可以理解的。而不死族此时居然有1500多金子，木材却只有20，经济比例严重失调。原来7D原来打算用全部的食尸鬼砍树，但遭到敌人的骚扰，就把精力都放在操作上，而忘记了资源的采集。虽然7D临场战斗的操作很好，但那是以牺牲基地建设为代价换的，相当不可取，切记不要在战斗中犯此类错误！


正在购买加速鞋的熊猫酒仙。

兽人族的两个兽栏完工，开始量产风骑士，游戏也进入了中盘。虽然还未发现对手的空军，但7D还是训练石像鬼以防偷袭。先知和熊猫人仍然在不死族基地附近游荡，被7D那细腻的微操压制。Ford的双英雄只有区区6点的经验值，他看占不到什么便宜，就把4只风骑士圈过来加入战斗，不仅干掉1只食尸鬼，还逼追死灵骑士用掉治疗药水，攀升科技的效果立竿见影！而7D这边，由于糟糕的资源比例只有两只石像鬼姗姗来迟，无奈之下只好退缩基地里防守。


一群被酒醉的食尸鬼，移动速度与命中率都大大降低。

7D感觉来自空中的压力太大，又放下一处地穴，以加快部队的训练。不死族的军力有所加强，死骑后面多了一个穿裙子的，石像鬼也增加到4只。Ford发现对手有了石像鬼，立刻训练蝙蝠骑士来调整部队结构。双方都从商店里补充道具，双方的空军在不死族基地前相遇。机智的Ford用空军引诱了对方一下，7D一看有便宜可占，立刻指挥石像鬼冲了过去。兽人的风骑士掉头就撤，当石像鬼追击而重叠在一起的刹那，精彩的一幕出现了，冷不防埋伏在一边的蝙蝠骑士英勇地冲过来自爆，造成石像鬼1死3重伤！风骑士立刻杀个回马枪，不损一兵就全歼4只石像鬼，让人不得不佩服Ford的操作高明。获得了局部的胜利后，兽人族暂且离开。而7D在失误造成惨重损失后，又作了一个不理智的判断，他要反过来骚扰兽人族的MF。要知道不死族强就强在双英雄秒杀的威力。死亡缠绕+寒冰新星就是所有英雄的恶梦。如果生产一些食尸鬼去MF，速度不会比对手慢。那两个5级的英雄加在一起就叫做死神！


要是不喝掉那瓶体力药水，死亡骑士也许就要挂在这里！

不死族追了出去，在地图右边遇到了调整队形的兽族。这次7D有石像鬼而Ford没有蝙蝠骑士，本来应该不死族占点便宜，但熊猫的特技“酒醉”改变了一切，不仅使石像鬼攻击失误，而且最要命的是降低速度。这就类似于星际里的机枪兵打狂战士，微操控制一下，就可让敌人根本攻击不到你。实际上Ford做得更绝，还用了兽人特有加速药水，全军速度获得暂时的提高。被攻击锁定的那个风骑士不停地移动方位，减了速的石像鬼根本追不上，还要遭到周围空军的攻击，3个石像鬼很快就被歼灭。


蝙蝠骑士在一旁埋伏，伺机自爆！

7D两次失利，尤其是第二次差点全军覆没，他终于知道单凭石像鬼无法对抗兽人族成型的空军组合，于是转型地穴魔王（俗称蜘蛛）。蜘蛛虽然不能直接攻击空中，但吐网的技能可把空军拉到地面上来。7D的计划是网下数量不多的蝙蝠骑士，再让石像鬼歼灭双足飞龙。Ford的双英雄在几次的交锋中赚到相当多的经验，不死族几乎没


但熊猫的特技“酒醉”改变了一切。

有消灭对手什么东西，巫妖仍然是1级。7D在此劣势下仍不愿意MF，而偏向于骚扰对手。他利用刚才进攻时种下的一个侦察眼睛，发现兽人正在清理守卫分矿的大海龟，率领大军前去，成功把兽人赶走。可7D聪明反被聪明误，忘了刚刚撤退的兽人正在不远处虎视眈眈地盯着他，竟然大胆地攻击这些海龟，在遭到了海龟与兽人的双面夹攻后，还执迷不悟，继续MF。Ford控制刚刚生产的蝙蝠骑士冲了过来，简直刚才的翻版啊，再一次完美的爆炸，这次石像鬼3死1重伤，随即跟上的风骑士配合熊猫醉酒让亡灵骑士叫苦不迭。死亡骑士在拼了老命抢到了宝物之后，立刻使用回城卷轴，可是士兵几乎全都阵亡了。

后期决战

至此Ford控制下的兽人已大占优势，他在刚才清理的矿点扩张，开了分基地。这反映了顶尖高手战术稳重的一面，一旦有优势就要巩固扩大而不是冒险一击。7D的不死族损失惨重，现在他什么也不能做，只有继续造兵等待时机反攻。当双方再一次相遇，蜘蛛的网发挥效果，Ford那种引诱的战术已行不通了，每次都会有一个风骑士被网住。7D出动了所有食尸鬼试图杀掉被网下的空军，但最终还是无功而返。此战死灵骑士升级到3级，但相对敌人两个3级英雄一点也没有优势可言。

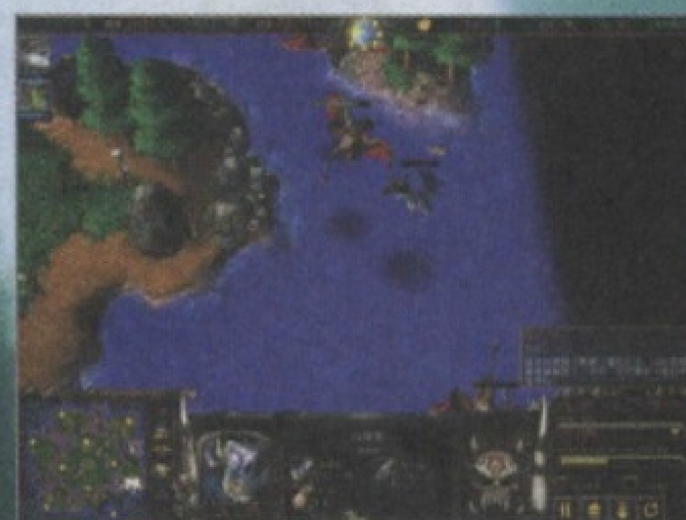
Ford已注意到渐成规模的蜘蛛，于是……我们看到了什么？科多兽！从ROC时代过来的玩家应该还记得1.03时Ford创造的大量科多兽吞噬战术吧。在TFT中兽人拥有加速卷轴，因此科多兽最显著的缺点行动缓慢也不再是吞噬的障碍。对付少量蜘蛛，完全可吞噬掉！

7D似乎还是不死心，想利用英雄的秒杀威力来扳回一点劣势。众所周知，不死族的英雄组合是4族之中最容易成型和效果最威猛的，又有着优秀的配合，经常靠不死族英雄组合慢慢翻盘，被其他种族的玩家指责为“不平衡”。死灵骑士治疗巫妖，巫妖可消耗召唤出的骷髅兵来获得魔法，而邪恶光环提供的加速度又令不死族进可追杀，退可逃离。不过这次7D局势已比对手差得太远，勉强杀掉1只风骑士但付出了巫妖死亡的代价。此时他已没有什么可做的了，眼睁睁地看着兽人的分基地运作而无法阻止。


先知在最后关头启用了回城卷轴。


虽然消灭了石像鬼，风骑士也都伤痕累累，被随后赶来的死亡骑士用死亡缠绕扔死。

Ford认为总攻时机到了，此时人口对比是67:40，兵力相差悬殊。7D也只好硬着头皮冲了上去。兽人族加速卷轴、科多兽同时吞噬蜘蛛、熊猫的醉酒和火焰、先知的连锁闪电、蝙蝠骑士的自爆一起用上，不死族的兵力一下就损失大半。而7D把筹码全都押在了不死族英雄的连环绝技上，果然两轮N+C之后成功把兽人族先知送回了祭坛。这段让笔者看得暗暗吃惊，7D在如此劣势下竟然还能杀掉对手一个英雄，假使刚才Ford不是稳妥发展分矿，也许现在已被翻盘了。


中了酒醉的石像鬼，顶着猛烈的攻击，穷追那个濒死的风骑士，最终只能遗憾而死！

兽人双矿已运作，7D知道自己再也没有MF的机会，每拖一点时间情况都会变得对自己越来越不利。利用兽人族先知尚未复活这唯一的机会招骷髅，加上残存的石像鬼试图骚扰兽人分基地。靠着双英雄的优势，一时间竟与熊猫带领的大量双足飞龙拼个不相上下。最终7D因为中期兵力损失过多，心有余而力不足，败退回家。而熊猫已升到5级，先知也从祭坛中复活出来。这下轮到兽人秒杀英雄了，熊猫的火焰加闪电威力本来不大，但对于濒死的死亡骑士来说就是致命的。战局发展到此已没有什么悬念，双方的主矿都已耗干，但兽人在开第三矿。顽抗一阵之后，不死族的部队被全歼。游戏结束后，7D在退出前竟然骂了一句中国国骂，追问之下他竟然答曰：是某中国玩家教会的。看来在游戏之余，大家摒除胜负，保持以礼相待的观念都还要加强。

新战术的亮点就在于熊猫的酒醉技能，配合兽人特有的加速药水，可对石像鬼造成很好的打击效果。而地图的局限性使得不死族的优势无法完全发挥出来，即便是GOSTOP的蜘蛛流，在乌龟岛上效果也很糟糕。单从空对空来看，不死族应该还是很强大的，但新版本调整后，增加了蝙蝠骑士爆炸的范围伤害，这对于HP不高的石像鬼来说是致命的。同理，石像鬼对人类的狮鹫+血鹰的双空军组合也占不了很大的便宜，不死族的蜘蛛还是相当克制此类组合的。由于乌龟岛的地形特殊，移动缓慢的蜘蛛很容易掉队，也难以保持队形集中攻击敌人，密集的树林为空军提供了最好的掩护。看来亡灵们想要在乌龟岛上猖狂，还需研究更全面的战术才行。

到发稿时，Ford又对自己的战术作了补充修正，主要是针对N+C秒杀英雄的。如果不死族双英雄等级过高，那么立刻派暗影猎手作为第三英雄上场，第一技能选择巫术，将敌人的英雄变成小动物，使其无法使用技能。这一招在实战中效果非常好，大大降低了先知被杀的可能！

挣扎

"砰！"

一颗AK-47的子弹准确击中我的头颅，于是眼前一堆红色的小方块四散飞溅，本应该是液体的血，在屏幕上变成了无数的小方块。旁边的玩家都笑了。

我叫了一声。无奈啊，本来应该是我的AWP子弹将他穿透的，可他的动作是那么敏捷，已经超过了我的反应。死Dark，他的AK实在是太狠了。对面屏幕前的这个家伙，稍胖的身材，小平头，憨憨的笑容，实在不能把他和一个射击游戏里彪悍灵活的恐怖分子联系起来。

我和Dark是好朋友。

游戏之后我们来到"小节菜馆"消夜，当聊到我那次在Aztec被他爆头时，两人又笑了好一阵子。"Dark的AK就是恐怖。"我说。"狠不过你的AWP。"他也笑着说，"我只有1/30的几率能打中你的头，而你却有1/10的几率可以一击必杀。"

"1/30已经足够了，真正的高手能把偶然变成必然，即使只开一枪。"我回答Dark，他的脸色却昏暗下来。"不是高手也可以的……作弊者经常就把偶然当成必然来用。我已经厌倦了作弊和反作弊之间无休止的纠缠。"

听了他的话，我不再言语。窗外，树枝被风刮得左摇右摆。春天已经来了很久了，可天气还是这么寒冷。铅色的云在城市霓虹灯下反射出不相衬的灰暗晕红，仿佛它们是美丽的——可惜事实并非如此。

我和Dark已经很久没有这样，自己跑出来，找一个网吧，建一个小型局域网游戏自己消遣一番，然后就着啤酒，咀嚼适才的欢乐，用微酸的液体搅拌之后送到胃里去。彼此工作都很繁忙，能够出来坐坐已经是一种奢侈——挥霍生活的奢侈。

"工作以后你还每天练上4个小时么？"Dark问我。

"哪能呢，忙都忙死了。现在忽然发现回到家能迫不及待地往床上一躺，看看意甲联赛，才是最幸福的事情。不过想想也好笑，昨天加班的空隙里，我偷偷连上了开平的22人Server，地图就是Aztec。当时手感还不错，5局之内打死了29个，一回都没死。第4局有了AWP，一口气干掉了7人，第5局更是靠着耳机'听声辨位'的好处，打死了9个。结果马上有人说我作弊，不到10秒钟我就被一脚蹬了出来。"

我们两人同时大笑。Dark笑出了眼泪："你作弊？那我可就更惨了，我爆了你的头，一定也会被说是作弊的。对了，我们俩什么时候开始被人认为是作弊的？"

我这时一瓶啤酒下肚，已经开始微醺了。"好像是2002年的9月吧。"然后我们又开始大笑。"要是这帮目光短浅的人看见小强和小B的技术，更加会说是作弊了。"

我不笑了。小强和小B，以前的Blu3r和Cannibal，他们还在南方的大城市广州继续他们职业CS的梦想，而我们却已经是For Fun了。连For Fun都要被说是作弊，那么真正强我们百倍的小强和小B又是什么呢？

烟雾中，我呆呆审视着桌上放着的IE3.0鼠标，尼古丁非但没有让我的神经清醒或亢

在血火的罗网中

——一个CS玩家的经历

■北京 Alan

奋，却把我拖入迟钝和迷茫之中。

Dark的酒量比我强多了，他把桌上剩余的啤酒喝干，然后拍拍我，"走吧，出去吹吹风，别在这里郁闷了。"

街上的风并不大，但却让我感到舒适。城市的灯光已经暗淡下来，树木和楼房的阴影显得越发沉厚。CS，本来是很平常，我认为很好玩的一个游戏，但现在对我来说，似乎已经失去了往昔传神的色彩。当某些人闪电般奔跑、闪电般开枪（变速功能）时；当某些人老是隔着墙穿射杀人（透视功能）时；当某些人每枪都打到对方脑门上（作弊器自动强制打头）时，我发现我在这些人面前竟然是如此渺小和卑微。CS里实力说明一切，但当里面加入了水分时，技术的强弱竟变得如此微不足道，剩下的仅仅是作弊者扭曲的欢乐和受害者无辜的痛苦。我们甚至没有权利去干涉和制止，只能眼睁睁看着不作弊的玩家一个个退出，直到剩下作弊者一个人，了无生趣，然后也离开，再去找一个人多的服务器连进去，继续他作弊的"光辉历程"。我不止一次见过反对作弊的方式已经达到真人PK这样过激的程度，当作弊者头上脸上的鲜红不再是小方块时，我不知道他的身体和心理正在承受多大的痛苦。这个时候我居然没有一丝怜悯，甚至还隐隐有一点点快意……

人什么时候变得如此狭隘和处心积虑的，又是什么时候变得如此急功近利、不择手段的？

作弊者快乐的梦终于被拳头和腿脚所击破，然而我的梦在看见作弊者的时候就已经碎了。CS对于我们，难道就不能是一个单纯的战场？我们在虚拟的战争中寻找欢乐的同时，竟然还必须同时面对和进行另一种战争。我们在血与火的罗网中挣扎着求得所谓的虚拟生存权时，还要挣扎着抗拒和逃离另一张罗网，而这张罗网是不是会危及我们现实中的生活和生命，我们竟然不得而知，我们也无法预测。

路在脚下，却向不同的方向延伸着。

记得还是孩子时，每次路过街头的游戏机厅，都会看见这样的一种情形：夏日的午后，没有一丝风。游戏机厅门口半拉着竹帘，里面满是和我还有Dark年纪相仿的男孩子。天花板上没有风扇，额头上挤满了豆大的汗珠，有一些还不争气地暴露在阳光下，于是被外面的人看见。当时我很奇怪，像电视机一样花绿的屏幕里到底有什么好玩的东西，值得他们不顾酷暑和水分的大量流失，挤在狭小的空间里出神、叫喊甚至欢呼。结果不多久，连我也迷失在这斗室中了。

年龄和脚下的路一起延伸。电脑普及了，而街上的游戏机厅则呈几何级数般消失。大量的PC游戏铺天盖地，坐在家里房间的分体空调下，旁边是可口的零食和饮料，而我们的眼里却没有了那时的执着，以及手里攥着一个铜币时的那种渴望。

这种渴望被扼杀在了思想的土地上，我开始变得易怒、焦躁、混乱而且颓废。

天上降下了零星的水点。春天和雨水一起迟来，空气中弥漫着淡淡的清新，让人感到婉约而自然。我的心情得以有所缓释，似乎积蓄了多时的抑郁，会随着这场雨一起流失……

细小的嫩叶布满了街头的树梢，尚未透着完全的新绿，但随风的摇曳，四处便充满了真正春回大地的生机。胃的消化过程可能比游戏里M4A1的射速还要快些吧，随着血液回流大脑的比例渐渐增多，思想的脚步也轻快了起来。

Dark和我缩在屋檐下，看着地上的烟头被淋灭，说话了："我们还在玩红白机的时候，就有过苦恼《魂斗罗》过关太难的问题。结果后来出了密技，什么'上上下下左右左右BABA'，当时我们肯定引以为乐了。但是现在想想，这似乎也是作弊啊。以前作弊是为了自己娱乐，而且并没有伤及他人的利益，和现在有着太多差别。我们对于作弊者的恐惧，似乎已经超过了对很多东西的害怕——可是本不该如此害怕的。其实，我们是在担心CS这个游戏太快地从自己的世界中消失。"

对的。没有寄托的精神世界，算不上是充实的。我却还没有洒脱到面对让我愤怒的场景，能够"哼"一声表示嗤之以鼻，"刷"一下拂袖而去以证明自己的层次实在是高——真的，我做不到。

"……你能保证找到公平的服务器？""晕，肯定有的。雨停了，明天不用上班，来来来，再去玩两把。"

3月的6点钟，天已经泛白。阳光轻轻映在楼房的窗户上，一个个晕圈又跳到我的眼镜里，像极了中间刻有"十字"的狙击镜。整个城市已经醒了，而我，一个自我标榜为诚实的CS玩家，才刚刚脱离了挣扎了一夜的血火罗网，告别了同样诚实的战友，准备要在无所谓和顺其自然中沉沉睡去。P

本故事纯属虚构，如有雷同，概不负责。

201X年网考纪实

■广西 带光环的熊

4月8日，网考办法在各大网站以及各大报刊考试栏目中公布。

考试地点：有宽带接入的教室

考试方法：考生从官方网站下载考生端程序，由电子身份证及相关证明获得考试资格帐号，在规定时间内使用考生端接入服务器受监督答题。

考试时间：201X年6月23日上午9:00到11:00

官方网址：http://www.TheEducationOfExamsCHINA.net

考试过程记录：

6月22日，服务器测试通过。

23日上午8:50，各考生进入官方服务器接受身份检测后登录考生端。

Am.9:00，正式开考，所有用于考试的机器被限制不能接入其他网站服务器。

Am.9:03，一切正常。有考生试图接入其他网站，因链接实名制导致失败。

Am.9:07，一些论坛出现讨论本次考试答案的帖子，回贴无数，讨论纷纷。

Am.9:10，某省有人首先发现考生端控制之破解方法，但鉴于破解技术难度过大，没有推广开。

Am.9:13，某门户网站惊现号称标准答案的屏幕截图英文版（后经查证是某国外团体所为）。

Am.9:15，不少考生发现考生端的监控作用失效（后经查证是黑客入侵所致），但官方尚未发现。

Am.9:17，首先贴出标准答案屏幕截图（英文版）的网站服务器因访问者过多而陷入瘫痪。

Am.9:19，其它网站出现该截图的转载，同时出现该截图的纯文本格式（英文版）。

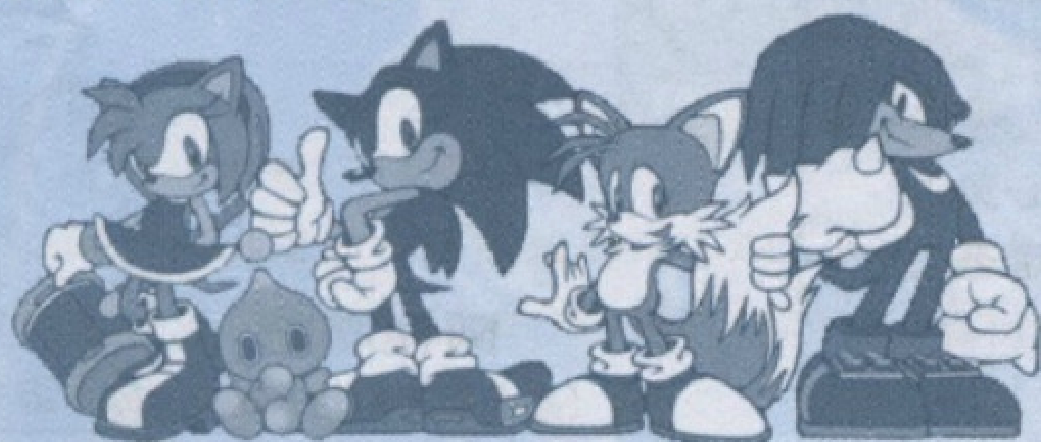
Am.9:25，该文本下载量保守估计超过8 000 000次。

Am.9:28，出现某汉化工作组的汉化版，汉化程度之高令人乍舌，例如“选项A”被翻译成了“选项一”。证实了翻译质量后，下载量激增。

Am.9:35，官方主页称尚未发现异常情况。

Am.9:40，一个号称“考试挑战网”的网站悄然建立，Very BT下载、论坛等专区均已完成。

Am.9:45，“考试挑战网”一篇题为《我们不当应试教育走狗》的帖子引发一场论战，成为这次网考中对考试制度提出异议的考生阵地。



Am.9:59，网上出现一篇某工作组的预告函，声称他们将发布专门填写40页答题卷的利器，但反响平淡。

Am.10:09，“考试挑战网”新闻专区刊出新闻：X工作组发布自动填写答卷之“答卷填写器”。

Am.10:11，很多考生发现这一软件，纷纷下载试用版。该试用版为繁体中文界面显示，只能填写前两页。

Am.10:15，X工作组宣布对软件收费，可以通过手机及银行帐户等多种方式支付，费用为人民币49元。

Am.10:20，“答卷填写器”被汉化成简体中文，它修正了原版中答案的两个Bug，汉化工作组被证实为之前汉化标准答案英文版的原班人马。

Am.10:23，两个不同的破解组织同时发布“答卷填写器”的算号器和注册机。

Am.10:27，“答卷填写器”更新为v1.01版，注册码由8位增至17位。

Am.10:35，自称“眼不容沙”的黑客袭击“考试挑战网”，网站陷入瘫痪。

Am.10:40，出现针对“答卷填写器”v1.01版的破解程序。

Am.10:42，有一考生提前交卷下机。

Am.10:45，离交卷还有15分钟，“答卷填写器”注册人数猛增，实际使用人数与注册人数之比为500:1。该软件制作组数十万元收入进帐。

Am.10:50，官方网站仍旧声称未发现异常现象……

Am.10:55，“考试挑战网”再次恢复运作，论坛专区有帖子称交卷后有好戏看。

Am.10:57，有考生询问为什么他的硬盘咯吱直响。

Am.10:59，临交卷。之后众多ISP服务商声称：201X年6月23日上午10:59分莫名其妙出现网络大塞车。

Am.11:00，考试结束，3名考生因未能完成答卷自杀未遂。官方网站称未发现异常现象……

Am.11:01，大量考生询问如何退出考生端，但官方网站无回音。

Am.11:07:33'，考生们突然发现可以退出考生端。

Am.11:07:37'，退出考生端的考生们发现，他们的硬盘除了系统盘均被格式化。一名提前交卷的考生幸免，这名考生在接受网络记者采访时高兴得大呼幸运。

Am.11:10，官方网站被众多愤怒的考生黑了。

Am.11:25，警方介入此事件。

6月25日

Pm.3:55，警方网络侦查部宣布，有一名黑客从开始就侵入了官方网站，之后利用考生端程序的木马破坏了考生的计算机数据（后来还查证，让考生端失去监控作用的是另一名黑客）。

Pm.5:00，官方网站恢复运行，并宣布此次考试无效，明年考试恢复纸张考试。

Pm.5:07，官方网站再次瘫痪（后查证是人为物理损坏，不能恢复……）。

OP：这年头黑客难找，自己学着黑ISP的服务器也不错……hmmm……（**林晓：**此种行径，建议任何头脑健全的人都不要模仿……）

《富甲天下4》妙计5篇平天下

■江苏 芮超

《富甲天下4》中有很多技巧计谋，运用得好很快就能消灭其他对手，我总结了一些有用的献给大家，希望能对诸位有所帮助。

1.造就死亡之路：游戏中主要是拼各位主公手下武将的优劣，当主公手下的优秀武将都阵亡时他离失败也就不远了，可让对手的武将阵亡并不容易，不过我们可以造就一条死亡之路送他们上路。首先玩家最好要有两座靠在一起的城池，然后分别在这两座城池中盖上建筑箭楼（停留4格范围内，所有武将体力下降40点），要是没有箭楼也可用箭塔来替代，只是效果要差一些。然后在这两座城池中的任一个中盖一个天师坛（停留10格范围内速度放慢，只能使用一颗骰子），这样不论敌人有几个骰子，到了这条死亡之路上都会被箭楼至少射中一次，遇到张角这种运气狂差又只有一颗骰子的主公，搞不好要停留3次以上，这样120点的体力就没了，要知道没有几个武将是有120点体力的啊。所以基本上敌人走过来时都会有1～2个武将阵亡，不消几个回合，敌人的武将基本都回家了，胜利还不唾手可得吗？

2.引诱敌人踏上“死亡之路”：前提是按上面的提示造就了一条死亡之路，但有些地图较大加上岔路又多，敌人老是走不到上面，干等也不是办法，不要紧，游戏中不是有条计谋叫循循善诱（使敌方主公下回合移动到指定地方）吗，将敌人引诱到路的开端，这样敌人至少要有两次中箭，80点的体力又没了。循循善诱之计最好在敌人刚刚跟人单挑或野战后使用，因为此时他手下的武将的体力都较低，将他诱过来后很容易使他的王牌武将阵亡，我就是用这个方法除去吕布和太史慈的。

3.瞒天过海寻良将：相信对于吕布、关羽、太史慈这种强力武将大家都是眼馋不已，有没有可能将这些猛人都收归帐下组成梦幻阵容呢？当然可以，但只有等到大家用上面的2个方法使他们阵亡之后才行。当武将阵亡之后他们的“尸首”都会暂时放在医馆里，玩家只需用暗渡陈仓（让主公自由移动到想去的地方）之计到达医馆就会看到一项起死回生的选项，可以复活阵亡的武将，复活后的武将就归玩家所有了，虽然起死回生一次要3000两，但能使良将归顺还是值得的。

4.孟女哭城克敌城：这招是在攻打敌人城池时用的。我首先要申明，游戏中不到万不得已千万不要攻城，因为游戏中的攻城战对攻守双方十分不公，守方能轻而易举守住城池，而攻防须有超过敌人守城兵力10倍的士兵方可一战，还不一定有胜算。要想攻克敌城，孟女哭城这个计谋（敌人的城防瞬间降为0）是必不可少的，当敌人的城防为0后双方还要拼士兵，此时你方有一些胜算（城防大于0时，基本是你的士兵1万1万地死，而敌军几乎没有损失）。所以战争一开始就要使用孟女哭城，不过一座城攻下来几万士兵就战死沙场，这几万士兵可够玩家累积好一段时日的了。

5.反客为主占敌城：反客为主（趁敌人不备窃其城池）可说是游戏中最霸道的一条计谋了，不费吹灰之力敌人城池就是你的了，不过整个游戏中只有刘禅和黄皓这两个武将可以使用，如果在聚闲庄看见这两人大家可一定要雇佣，虽然他们的各项数值相加超不过100，但反客为主这条技实在太厉害了。没有选刘备的玩家也不用着急，这两人的体力低得很，很容易就阵亡了，此时就可到医馆将他们起死回生收归己用。P

《三国志英雄传》军备、战略、战斗心得

■江苏 芮超

《三国志英雄传》跟传统的三国游戏不一样，它是一款文字和数据游戏，虽然没有华丽的画面、动辄几万大军的激战，但它讲究历史真实性、策略和战术，如能静下心来细细品味，就能领会到游戏的奥妙之处。游戏采取轮流制，每个季度分别实行军备、政治、战略、合战这4个内容。

军备心得

这款游戏打仗时极耗兵力，所以大家在平时要积累充足的兵力，征兵是每个季度、每个城必做的指令。兵种方面包括骑兵、步兵、弓兵3种，他们之间是相互制约的关系，骑兵克步兵、步兵克弓兵、弓兵克骑兵，因此在要对自己的部队进行合理配置，每种兵种都要征一些，避免兵种的单一化。征兵数的多少取决于城池规模的大小、发展程度，要想兵源充足，平时的内政、发展必不可少。所征得的士兵不能共用，就是说一名武将所征的兵只能归该武将指挥，所以平时征兵时多派经常上阵的武将去征，文官因其很少上阵，征得士兵也是浪费。谈谈俸禄的问题，俸禄增加武将忠心度，但要耗费大量金钱，一次我给了诸葛亮3000多才加了5点，要知道我当时的GDP才1万多啊！其实忠心度在游戏中似乎没什么用，电脑很傻，不会来劝降你的武将，一般只有武将的忠诚度低于30（像魏延）我才会去提升一下，平常根本不理，不过如果你是个完美主义者，一定要在钞票充足时再给武将加薪。

战略心得

战略包括计略和出阵，出阵就是领兵杀了，我们下面再详细讨论。先说说计略的使用，孙子说：不战而屈人之兵，善之善也；上兵伐交、其次伐谋、其下攻城，所以在战斗前先削弱敌人势力以减少自己的损失十分重要。计略有很多种，二虎竞食、民心煽动、粮物夺取这几条比较有用，可以多多使用。计略使用的成功率极高，几乎是80%，失败了也没什么损失，实为有百利而无一害。

战斗心得

战斗分野战和攻城战。野战时每边一开始只可上3支部队，但中途可撤回或替换别的部队，并且可选择“别动队”指令再派上一支队伍。这里提一下火计，中了火计的敌人每回合都会损失一定士兵，但火随风动，风向一转也可能烧到自己，大家在使用火计时最好注意一下风向，也可放火后躲远点，看敌人被大火烧烤。攻城方可使用包围、强袭、一骑讨、退却4个指令，攻城战必须在5回合内结束。到了游戏后期遇到襄阳、洛阳、许昌、成都、建业这种有数万人镇守的大城，就完全要靠夺粮和包围才有可能轻松拿下了。P

在《复活》和《轩辕剑外传——苍之涛》这波强势国产经典的浪潮过后，近期国产游戏闪光者不多，相关配套原创补丁自然也鲜有出彩。回想之前《苍之涛》系列精品补丁险些堆爆补丁铺的热闹场面，感慨万分。本期给大家带来国外这段日子以来一些大作的最新相关补丁。

■游侠补丁网 水寒

制作人员访谈系列之四：

用VB写简易内存修改器（二）

■游侠补丁网 鬼龙之舞

上次介绍了内存修改器调用的几个核心API，下面以Windows自带的《蜘蛛纸牌》游戏为例，假设事先用通用内存修改器（如金山游侠V）找到分数的地址为1000h，那么接上期的代码，我们还需要写以下的代码完成修改器。

```
'下面的函数用于查找游戏
Function FindGame() As Boolean
Dim PID As Long, Gamehwnd As Long
FindGame = False
Gamehwnd = FindWindow(vbNullString, "蜘蛛") '查找游戏的句柄
If (Gamehwnd = 0) Then Exit Function '如果找不到（例如游戏未运行）就退出函数
GetWindowThreadProcessId Gamehwnd, PID '取得进程ID
hProcess = OpenProcess(PROCESS_ALL_ACCESS, False, PID) '以最高权限打开进程
If (hProcess = 0) Then Exit Function '打开进程失败
FindGame = True '成功
End Function

'回到VB的窗口设计模式，在窗体上放上两个commandbutton和一个textbox
'将Commmand1、Command2的Caption属性分别改为 读取和写入
'将Text1的Text属性设为空白

Private Sub Command1_Click()
Dim retV%, r&
If FindGame Then
r = ReadProcessMemory(hProcess, &H1000, retV, 2, 0)
If r = 0 Then
MsgBox "读取内存失败"
Else
Text1 = retV
End If
End If
End Sub

Private Sub Command2_Click()
Dim r&
If FindGame Then
r = WriteProcessMemory(hProcess, &H1000, CInt(Val(Text1)), 2, 0)
If r = 0 Then
MsgBox "写内存失败"
Else
MsgBox "OK"
End If
End If
End Sub
```

相关读写操作函数的具体参数和格式已经在上期介绍了，此处不再赘述。如此便完成了一个可对《蜘蛛纸牌》读取并写入分数的简易内存修改器（当然，分数地址1000h是我们假设的，实际的应以自己动手找到的地址为准）。希望更多的朋友藉此掌握修改器的制作，加入到我们的行列中来，一起为国内原创补丁事业添砖加瓦。

《地狱邻居2》补丁 Neighbours From Hell 2 On Vacation

疯狂恶搞游戏《地狱邻居》给诸位带来了不少另类的乐趣吧！看着那位被整蛊得一塌糊涂的大老粗邻居，不知道大家解气了没有？如果没有的话，不妨在《地狱邻居2》里继续我们的恶作剧事业！

下载地址：http://patch3.ali213.net/newpatch17/grunfh2cd.zip

使用方法：最大化安装游戏后将压缩包内的Loader.dll覆盖到游戏安装目录。

补丁效果：游戏时无需放入光盘。



《咒语力量》v1.10升级档 SpellForce：the Order of Dawn

游戏使用的图形引擎是设计者引以为豪的特点之一，它真正支持DirectX9，是基于Massive Development的多平台Krass引擎。基于这种引擎开发出来的测试软件一发行就引得无数硬件玩家下载测试，并认为这个AquaMark3程序将可能取代3DMark2003成为新一代3D图形测试之标准，可见该引擎功能之强大。

升级档及免光盘补丁下载地址：http://patch3.ali213.net/newpatch17/grusf110cd.zip

官方v1.10升级档下载地址：http://spellforce.jowood.com/?rid=865&lang=en

使用方法：先使用官方升级档升级到v1.10版，而后将压缩包内Update目录下的所有文件覆盖到游戏安装目录即可。

补丁效果：将游戏升级为v1.10，修正之前的部分Bug，且游戏时无需放入光盘。

《神话时代》及其资料片《泰坦》目前所有版本通用升级档
Age of Mythology: The Titans

玩家能利用特有的功能，允许亚特兰提斯（Atlantean）支配他们的对手；能多次使用泰坦的神力去破坏对手，升级选定的单位以培养英雄能力，并获取文明的新功能以增加优势，如控制时间与空间的能力；能探查新地图以及展开“Playground of the gods”。

下载地址：http://patch3.ali213.net/newpatch17/dh_ttldr.zip

使用方法：先使用目前任意官方升级档升级后将压缩包内的EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录，再执行补丁。

补丁效果：顺利完成任意版本的升级，且游戏时无需放入光盘。

《无冬之夜》及其所有资料片通用v1.62升级档
Neverwinter Nights

《黑域部落》的单人冒险游戏部分是直接由高级人物角色开始的。BioWare建议玩家至少以15级开始游戏，而按照BioWare的传统，前作《无冬之夜》以及《古城阴影》的人物自然也是可以导入的，而经验封顶也史无前例提升到40级（之前人物最多只能练到20级）。

下载地址：http://patch3.ali213.net/newpatch17/dev-nw16.zip

使用方法：先在游戏中使用Update功能在官方服务器进行升级，然后将压缩包内的EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录。

补丁效果：顺利完成游戏v1.62的升级，且游戏时无需放入光盘。

《无冬之夜》及其所有资料片通用v1.62升级档3项属性修改器

更新内容包括6个新职业16个新单位、超过40种新魔法、超过50种新专长、有新的武器类型、新的人物配音、新的游戏音乐和新的物品打造系统。和前一资料片一样，本作中所增加的事物也十分可爱。BioWare也深知，玩家们都喜欢扮演和了解关于黑暗精灵的一切——谁叫每个Dark Elf都那么酷，《冰风谷》小说里的崔斯特、龙枪里的达拉马、罗德岛战记里的希罗狄丝每个都是又美又强又有型。

下载地址：http://patch3.ali213.net/newpatch17/nwn_hou_trainer.zip

使用方法：先执行修改器，再执行游戏。

补丁效果：具体项目的修改见下：

Shift+1：获得500万金钱

Shift+2：获得无限经验，随后等级可迅速升至40级

Shift+3：打开所有剧章

《凯恩王的遗产——挑战》v1.1升级档
Legacy of Kain: Defiance

本作为Eidos著名的动作游戏《凯恩王的遗产》系列最新作品，游戏中玩家将操作该系列两大主角《血魔传奇》中的吸血魔王Kain以及《魔剑邪神》系列中的饮魂者Raziel，并与各种妖魔怪物展开一连串的激烈战斗。同时本作也保留该系列一贯的解谜要素等内容，让玩家在动手斩杀怪物之时还必须动动脑筋解开游戏谜团，如此一来才能顺利解决任务过关。

下载地址：http://patch3.ali213.net/newpatch17/LoK_Defiance_v1.1_NoCD.zip

使用方法：将压缩包内的EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录。

补丁效果：顺利完成游戏v1.1的升级，且游戏时无需放入光盘。

《万夫莫敌——圣女传》7项属性修改器

有的玩家也许会认为这个游戏更像是一个即时战略游戏，但在这里，玩家无需建造基地、采集资源，然后再壮大军队，大家只要不断地攻城掠地就可以了，至于攻城的人员损耗，可以通过在所占领城镇就地招兵买马的办法来补充，从城镇里进行队伍升级和雇佣新兵。在征兵时还会见到许多历史上的欧洲英雄，并且可以把这些英雄招进队伍。

下载地址：http://patch3.ali213.net/newpatch17/dev-joat.zip

使用方法：先执行修改器，再执行游戏，通过热键调用相关修改项目（详见修改器面板上的说明）。

补丁效果：包含无限生命、能量、经验、弹药、金钱和一击必杀等项目的修改。

《极品飞车——地下狂飙》各版本局域网联机补丁
Need for Speed Underground

众所周知，《极品飞车》系列向来是以常人无法买得起的高档赛车为主角，以常人无法见到的绝佳赛车地点而闻名于世，但随着本作的推出，EA这一次将以非法改装车来彻底打破这个传统。EA从三菱、丰田等20多个世界知名汽车制造商那里取得牌照，玩家这一次终于可以开着改装后的普通名牌车，在以真实城市为蓝本的的城市公路上与来自世界各地的其他车手进行在线赛车了。

下载地址：http://patch3.ali213.net/newpatch17/nfsu_lan.0.9.9.zip

使用方法：直接执行相应补丁即可。

补丁效果：适用于NFS7各版本局域网联机游戏。

《极品飞车——地下狂飙》
目前所有版本所有赛车、赛道全开存档

《极品飞车》系列出色的画面一向是有口皆碑，这次的表现更是青出于蓝。每款赛车的外观被描绘得非常准确、精细、几可乱真，错综复杂的城市远近背景在各种即时光线特效下更是被表现得栩栩如生。更令人兴奋的是，不仅是贴图漂亮，本作在表现移动物体上更是有了革命性的进步，EA不惜工本聘用了曾获得奥斯卡提名的视觉效果专家，以慢动作模糊镜头和抖动镜头等多种最新特效，极其真实地表现了赛车在高速行驶下对玩家的视觉冲击。

下载地址：http://patch3.ali213.net/newpatch17/NFSUsaall.zip

使用方法：复制压缩包内Save目录下所有文件到X（玩家文档所在的相应盘符）:\Documents and Settings\All Users\Application Data\NFS Underground\即可。

补丁效果：适用于目前所有版本，得到所有赛车赛道。

魔界启示录 Apocalyptica

在游戏中按下“~”键开启控制台，输入“15:3”激活作弊模式，然后输入以下密码即可：

god 0/1：上帝模式开关
nextlevel：跳过当前关卡
fly 0/1：飞行模式开关
setres：设定当前分辨率
list：列出所有命令
changecharacter：更换角色
botcombat：设定机器人攻击力
botmove：设定机器人移动力
botforcefight：设定机器人战斗力
listplayers：显示当前所有玩家
addbot：增加机器人
editbot：编辑机器人的名字
removebot：删掉机器人
makebotdead：杀死机器人
playmovie：观看动画
botorders：查看机器人控制指令
getres：查看当前分辨率

超越善恶 Beyond Good & Evil

获得特殊的珍珠：

1.进入步行区的酒吧，门口左转你会看到一张赌桌，旁边有一个小伙子，和这个小伙子说话，并且和它赌博，赢光他所有的筹码，就可以得到一颗特殊的珍珠。

2.在步行区你会遇到一个商贩，用3000元向她买Starkos、K Bups和一个珍珠，之后她还会以3000元卖给你另外一颗特殊的珍珠。

3.进入步行街的一幢大楼，和一个人谈话，他会卖给你珍珠和一些其他原料，有的时候还会得到M磁盘。

4.赢得两次赛车比赛的冠军，你就可以得到珍珠。不过你必须拥有车顶的跳跃包，利用它驾车跳过红色镭射边界，进入镇外的洞穴，这样就算你之前比较落后也一样可以得到珍珠。

5.完成动物电影的角色扮演可以得到免费的珍珠。

《富甲天下4》修改全集

存档放在Program Files\T-TIME\富甲天下四\HISTORY，而第一个Save档是以m3k4.000表示，Auto save以009表示。

各城数值的情况为：

01 00 00 00 A6 A8 A1 40 B3 A3 00 00 00 00 00 00

城市名

02 00 00 00 60 79 FE FF E0 B1 FF FF DF 3C 00 00

人口 税收 驻军

6A FF FF FF 28 00 00 00 08 00 00 00 0A 00 00 00

耐久 建筑物 建筑物 建筑物

人口10万人口最大上限

E0 B1是税收（包括过路费）

DF 3C是城内驻军

6A是耐久度

如果该城池只能建设一样建筑物时则只能修改一处，否则会跳出游戏。

具体建筑代码为：

01 粮仓	0A 石碉堡	13 献帝像	1C 明珠房	25 锻治屋
02 屎来乐	0B 兵营	14 谤言碑	1D 明珠殿	26 收费站
03 屎王碑	0C 飞虎营	15 箭阵	1E 食图虫	27 收费处
04 征兵站	0D 骁骑营	16 箭站	1F 食木虫	28 收费所
05 征兵所	0E 银菊	17 箭楼	20 食锦虫	29 免战牌
06 市集	0F 雪莲	18 骷髅架	21 天师楼	2A 怡红院
07 市场	10 紫灵芝	19 万骨像	22 禁门牌	2B 铜雀台
08 市街	11 私掠站	1A 狐狸精	23 静思亭	2C 凤凰台
09 土碉堡	12 私掠所	1B 明珠屋	24 鲁班屋	2D 招魂幡

人物属性修改

BC 42 A1 40 A1 40 B3 C6 00 00 00 00 01 00 00 00
00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
FF FF FF FF 07 00 00 00 26 00 00 00 0E 00 00 00
01 00 00 00 EB FF FF FF 00 00 00 00 38 FF FF FF
38 FF FF FF 09 00 00 00 2C 00 00 00 38 FF FF FF
02 00 00 00 38 FF FF FF 04 00 00 00 38 FF FF FF
38 FF FF FF 38 FF FF FF

BC 42 A1 40 A1 40 B3 C6 是角色名字

01 00 00 00 EB FF FF FF 00 00 00 00 38 FF FF FF

LV 隐藏武器 血现有值

38 FF FF FF 09 00 00 00 2C 00 00 00 38 FF FF FF

血最大值 武力

02 00 00 00 38 FF FF FF 04 00 00 00 38 FF FF FF

智力 陆战

38 FF FF FF 38 FF FF FF

水战 林战

LV修改为16进位，数值63表示99级。EB为隐藏武器。

魔戒——护戒战争 The Lord Of The Rings: War Of The Ring

更改单位属性：

使用文本编辑器打开游戏目录下AIplayers文件夹中的文件，可在其中更改敌人和友军单位。比如Harassment的数量可改成由0～100中的任何数。修改过高将会导致数目变小。注意：该方法对游戏文件有改动，请事先做好文件备份。

林晓： 累……肩部疼痛……大软流行……本期聊天室OP无名。

听说“仙剑”要拍电视剧

■浙江 范达

“仙剑”这么老套的剧情，个人意见最多能编8集，可听说要拍40集！郁闷啊，搞不好还要给“剑圣”安排个红颜知己呢！

OP： 生活的剧情也很简单……吃喝拉撒而已……不也要延续几十年……

TOP TEN ——玩家的榜评

《星际争霸》的界面虽不是最华丽，但游戏的设计理念无可比拟。创造的3个种族，兵种繁多，科技先进，操作复杂，无一不让游戏玩家流连忘返。对种族之间的平衡也充分体现了设计上的严谨，虽然不能说是完全的平衡，但只要操作得当，基本是没有什么绝对胜算的。对所有物种的动画处理恰到好处，既感到很有新意，同时又不像《魔兽争霸》那么艳丽；感觉上“魔兽”更适合女孩子玩，因为它太过华丽，而“星际”就显得比较大气。总之，《星际争霸》是我目前最喜爱的游戏，也将是我一辈子最喜欢的游戏！ (218.2.167.199)

OP： 我一辈子最喜欢和小狗真人PK……

正如正确使用麻醉药品，合理选择几款游戏也可起到愉悦身心的效果。 (220.185.11.239)

OP： 正确使用麻醉药品？等药品管理局协同公共安全局出台相关规定，起码要上百年……

仅仅为了《春秋英雄传》最后那首片尾曲，就值得为之花上几个晚上去通关；何况游戏那绝不输于“仙剑”的剧情。 (219.153.157.79)

OP： 它输给仙剑是因为主人公不会“御剑飞仙术”吧？

《反恐精英》：近一点，再近一点！再近一点我就把狙击枪扔出去砸死你！ (221.209.18.45)

OP： 那你不如直接拿4750元美金砸死我算了。

当我看到那个经过10个不眠之夜奋斗而练成的冰璃最后难免一死的时候，泪水终于就如滔滔江海了…… (219.137.132.169)

OP： 留取丹心照玩家的汗青，也是件好事。

微软的《模拟火车》很费时间而且很多人觉得很无聊，并且待选榜单没有它的名字，但作为车迷，我也要投它一票！ (61.184.210.3)

OP： 作为微软的臣民……我们都在用“窗口XX”……

怀旧的人，总是喜欢抓住过去的记忆不放。当blackisland被解散，3do被收购，神崎堇的告别演出，曾经给我们浪漫与幻想，而震撼我们心灵的作品却渐渐被人遗忘。我怀疑在这个充斥着快餐面式网游的时代，是否还有让我们激动的游戏。 (219.140.200.114)

OP： 有。生活中总有令人激动的场景。生活就是游戏。

《魔剑》吟

■网友 lj1

魔剑中，职业全，内测至今整一年；
细心摸索反复练，时值今日没练完。
武士们，疾如风，临危不乱徐如松；
冲锋陷阵猛如火，不动如山守亦攻。
牧师们，是正道，守土开疆都需要；
一心向善施圣手，天主光辉当头照。
术士们，带宠物，身穿法袍模样酷；
天精地华随意控，六芒将星指前路。
盗贼们，莫小瞧，妙手空空也堪豪；
可惜身陷风波里，无奈身后骂如潮。
野蛮人，真猛男，手舞龙钩战群顽；
怒吼声声如雷震，魑魅魍魉也胆寒。
大主教，心向善，愿将此生投圣战；
草寇若敢犯圣体，天主发威降责难。
男巫师，诵咒文，面似止水脸阴沉；
强敌纵有不死身，难御奇术碎心神。
法浪刺，矫如龙，不惧魔穴关万重；
手起刀落敌首毙，除我谁敢论英雄。
十字军，武艺强，一马当先争栋梁；
忠心耿耿侍天主，粉身碎骨死不降。
圣堂们，本领高，天使化身美名标；
世间多有不平事，净化之火来焚烧。
德鲁伊，爱逍遥，天人一体不寂寥；
能令晴空降雷电，能叫地动巍山摇。
元素使，体单薄，苦心修炼意执着；
融会贯通出关日，玄冰碧火噬妖魔。
斥候们，侦察兵，动如脱兔眼如鹰；
甘做军中耳与目，十面埋伏早看清。
女巫师，容貌姣，彩裙翩翩长发飘；
心存征服天空志，呼风唤雨有绝招。
女猎人，舞长枪，不爱红装爱武装；
山高水远挡不住，手牵黑豹走四方。
游侠们，射天狼，多少英雄箭下亡；
密林深处低声语，来去无踪逞豪强。
圣徒们，性本善，神圣使命来召唤；
不灭信仰胸总燃，天堂圣火永相伴。
诗人们，好才学，余音绕梁曲不绝；
低吟浅唱传妙语，无情未必真豪杰。

OP： 诗是好诗，人是好人。阅……



随便聊吧
(晶合聊天室第135期)

本故事纯属虚构，如有雷同，概不负责。

201X年网考纪实

■广西 带光环的熊

4月8日，网考办法在各大网站以及各大报刊考试栏目中公布。

考试地点：有宽带接入的教室

考试方法：考生从官方网站下载考生端程序，由电子身份证及相关证明获得考试资格帐号，在规定时间内使用考生端接入服务器受监督答题。

考试时间：201X年6月23日上午9:00到11:00

官方网址：http://www.TheEducationOfExamsCHINA.net

考试过程记录：

6月22日，服务器测试通过。

23日上午8:50，各考生进入官方服务器接受身份检测后登录考生端。

Am.9:00，正式开考，所有用于考试的机器被限制不能接入其他网站服务器。

Am.9:03，一切正常。有考生试图接入其他网站，因链接实名制导致失败。

Am.9:07，一些论坛出现讨论本次考试答案的帖子，回贴无数，讨论纷纷。

Am.9:10，某省有人首先发现考生端控制之破解方法，但鉴于破解技术难度过大，没有推广开。

Am.9:13，某门户网站惊现号称标准答案的屏幕截图英文版（后经查证是某国外团体所为）。

Am.9:15，不少考生发现考生端的监控作用失效（后经查证是黑客入侵所致），但官方尚未发现。

Am.9:17，首先贴出标准答案屏幕截图（英文版）的网站服务器因访问者过多而陷入瘫痪。

Am.9:19，其它网站出现该截图的转载，同时出现该截图的纯文本格式（英文版）。

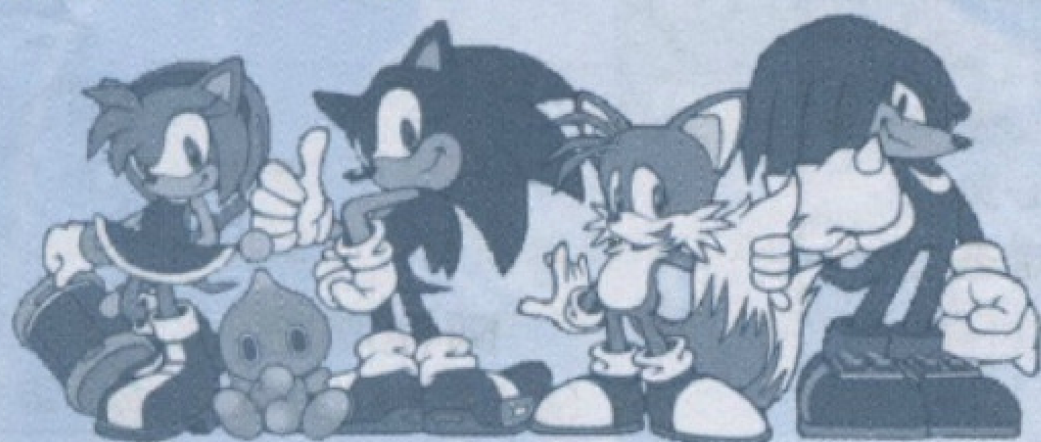
Am.9:25，该文本下载量保守估计超过8 000 000次。

Am.9:28，出现某汉化工作组的汉化版，汉化程度之高令人乍舌，例如"选项A"被翻译成了"选项一"。证实了翻译质量后，下载量激增。

Am.9:35，官方主页称尚未发现异常情况。

Am.9:40，一个号称"考试挑战网"的网站悄然建立，Very BT下载、论坛等专区均已完成。

Am.9:45，"考试挑战网"一篇题为《我们不当应试教育走狗》的帖子引发一场论战，成为这次网考中对考试制度提出异议的考生阵地。



Am.9:59，网上出现一篇某工作组的预告函，声称他们将发布专门填写40页答题卷的利器，但反响平淡。

Am.10:09，"考试挑战网"新闻专区刊出新闻：X工作组发布自动填写答卷之"答卷填写器"。

Am.10:11，很多考生发现这一软件，纷纷下载试用版。该试用版为繁体中文界面显示，只能填写前两页。

Am.10:15，X工作组宣布对软件收费，可以通过手机及银行帐户等多种方式支付，费用为人民币49元。

Am.10:20，"答卷填写器"被汉化成简体中文，它修正了原版中答案的两个Bug，汉化工作组被证实为之前汉化标准答案英文版的原班人马。

Am.10:23，两个不同的破解组织同时发布"答卷填写器"的算号器和注册机。

Am.10:27，"答卷填写器"更新为v1.01版，注册码由8位增至17位。

Am.10:35，自称"眼不容沙"的黑客袭击"考试挑战网"，网站陷入瘫痪。

Am.10:40，出现针对"答卷填写器"v1.01版的破解程序。

Am.10:42，有一考生提前交卷下机。

Am.10:45，离交卷还有15分钟，"答卷填写器"注册人数猛增，实际使用人数与注册人数之比为500:1。该软件制作组数十万元收入进帐。

Am.10:50，官方网站仍旧声称未发现异常现象……

Am.10:55，"考试挑战网"再次恢复运作，论坛专区有帖子称交卷后有好戏看。

Am.10:57，有考生询问为什么他的硬盘咯吱直响。

Am.10:59，临交卷。之后众多ISP服务商声称：201X年6月23日上午10:59分莫名其妙出现网络大塞车。

Am.11:00，考试结束，3名考生因未能完成答卷自杀未遂。官方网站称未发现异常现象……

Am.11:01，大量考生询问如何退出考生端，但官方网站无回音。

Am.11:07:33'，考生们突然发现可以退出考生端。

Am.11:07:37'，退出考生端的考生们发现，他们的硬盘除了系统盘均被格式化。一名提前交卷的考生幸免，这名考生在接受网络记者采访时高兴得大呼幸运。

Am.11:10，官方网站被众多愤怒的考生黑了。

Am.11:25，警方介入此事件。

6月25日

Pm.3:55，警方网络侦查部宣布，有一名黑客从开始就侵入了官方网站，之后利用考生端程序的木马破坏了考生的计算机数据（后来还查证，让考生端失去监控作用的是另一名黑客）。

Pm.5:00，官方网站恢复运行，并宣布此次考试无效，明年考试恢复纸张考试。

Pm.5:07，官方网站再次瘫痪（后查证是人为物理损坏，不能恢复……）。

OP：这年头黑客难找，自己学着黑ISP的服务器也不错……hmmm……（**林晓：**此种行径，建议任何头脑健全的人都不要模仿……）

突发事件的TOP TEN

■晶合实验室 林晓

话说春节长假结束后的一个夜晚，小林我正在电视剧《天龙八部》里神游武林，忽见电脑显示屏右下端的QQ狂闪，有人举报TOP TEN网投出问题了。我顿时一惊，竟忘了汉辽之争，回到了2004年的信息时代。打开TOP TEN网投页面，发现原来不是程序出了Bug，也不是页面被黑客“杀死”，却是单机版上“帝国II”与“星际”游戏票数猛增，将TOP TEN的老牌无敌劲旅CS赶出前5；网络版上，《魔剑》更是一路凯歌，遥遥领先于其它网游之上。网络投票即投即现，立刻在晶合后院引起“骚动”，且争吵不休。先是有人大叫“‘帝国II’好像冲得太高了……晕个先！”，然后有人质疑“是不是有一群帝国II专业投票者在工作啊？”，继而有人建议“取消‘帝国II’的投票资格”。但是马上有网友辩解“去某某论坛看看，那里有多少热情的玩家啊。‘帝国II’在电子竞技众项目中，是举世公认的的经典。所以不要嫉妒‘帝国II’玩家的热情，不如你们也加入进来一起PK。”

“帝国II”的突起，引起了其他玩家的关注。几天后榜单发生了戏剧性变化，网友宣布“现在‘星际’领先了，当前要比的是核心玩家数量了。”一时间TOP TEN风云变幻，颇有江湖中翻云覆雨之势。

那么，TOP TEN中出现某一游戏得票量巨大，正常吗？TOP TEN目前的投票方式分为手机、网络和信投3种。为了保证投票的客观性，每个投票项目每个投票者1个月内只能投票1次。在网络投票方面，TOPTEN与去年最大的不同，就是取消了注册才能投票的限制。这也是为了方便更多的玩家投票所采取的便捷措施。当然，取消注册以后，我们采用了一些技术手段来防止重复投票。

整个1月份和2月份的TOP TEN网络投票，就是按照这个规则运行的，而且运行情况正常。每次公布的TOP TEN榜单中的投票数目，是手机投票＋网络投票＋信选的结果。从这两个月的情况来看，TOP TEN的选单也如实地反映了当时的情况。TOP TEN游戏榜，原来是叫做“我最喜欢的游戏”，现在改名为“我正在玩的游戏”，是为了最快捷地反映游戏在玩家中的普及程度和受欢迎程度，从而给玩家和厂商一个指导性的数据。而本期这种情况的出现，经过我们的调查了解，最主要的原因就是某些游戏玩家为了让自己喜欢的游戏上榜而在我们的后院和很多游戏论坛中大发帖子，猛拉选票，甚至有将我们投票网址直接链接到某些相关游戏的专题网站中的情况；当然也不排除其中有个别人，对我们的投票系统的检验投票方式苦心研究而后利用种种手段恶意刷票的可能。

对于拉选票这个问题我们在后院也展开了讨论，真是阵垒分明。当然每个人都有发表自己言论的自由，听与不听也自然是别人的事情。虽然说大众软件的TOP TEN只是一个民间、非营利性质的排行榜，但经过多年建设，目前已经成为国内颇具代表性的行业风向标。TOP TEN的这种权威性，正是靠玩家们长期以来一月一票积累而成的。每一位玩家每一次的投票其实不仅是在行使着自己评判游戏的权利，也是在建立着我们权力的信誉。玩家真实地投票，而不是在别人怂恿下随意地为某个游戏投票，才能保持我们投票的意义。

我当然欢迎更多的玩家给TOP TEN投票，投票的人越多，一个榜单就越能说明问题。但是和所有的投票一样，投票的前提是投票者要秉承自己的真实意志。TOPTEN怎样投票才更方便快捷，去年曾经和大家讨论过。手机投票与网络不注册投票，正是讨论的结果，是大家都欢迎的。那么，维护这种投票的公允，也是大家的责任啊。

我们遵循着真实的原则，本期依旧给出了有争议的投票结果。

从这一期榜单上，看不到什么新出笼的炙手可热的游戏；我也无从知道玩家真正在自己硬盘上跑什么游戏。这期TOP TEN龙虎榜真地变成了“游戏江湖”的武林排行榜，“新门派”要想出人头地不知得熬到何年何月；而那些渴望在榜单上看到新鲜面孔的人，不免要黯然失色许久许久。大家喜欢这样的榜单吗？

我们希望既方便玩家的投票，又能保持TOP TEN的魅力；既要真实反映“游戏江湖”的势力分布，又能推陈出新及时地反映最新最快的游戏动态。但如果目前网络投票的情况得不到改进，我们将不得不考虑重新恢复网投的注册投票制度。我真的很不希望有这样的“恢复”。

那么亲爱的读者们，你们想看到什么样的TOP TEN呢？欢迎你们按照自己真实的情况参与TOP TEN的投票和相关讨论中来，记得发信给我（linxiao@popsoft.com.cn）。P

编辑推荐游戏

推荐编辑：冰河

名称	推荐理由
XIII	设计一如好莱坞惊险大片，只不过主角是玩家自己。而且，它已经明说还有续集，真吊人胃口。
使命的召唤	这实在是个很郁闷的游戏，因为你发现游戏中AI最低的就是你自己，一个菜鸟新兵。当然很快你就不是了。
轩辕剑外传——苍之涛	历史创造了我们还是我们创造了历史？这是个问题。强烈要求爱因斯坦来玩这个游戏！
地狱邻居2	不是所有人都喜欢这个游戏，就像不是所有人都喜欢874别人或者被人874。不过……那感觉可真爽，通经活络，调肝理气。
电视梦工厂	我要做明星啊我要做明星！……（话外音：该编辑最近工作过度紧张导致抽风，请大家原谅。）

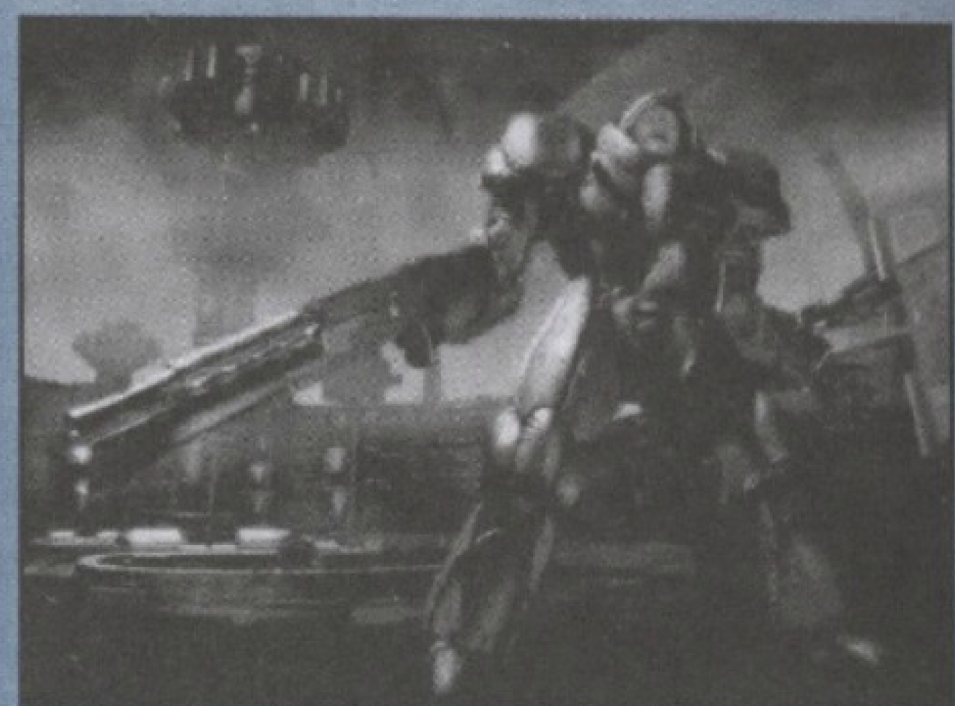
龙虎榜——我正在玩的游戏

单机游戏TOP15

※1. 星际争霸 ↑ 本刊评分：9.2
票数：7680 制作：BLIZZARD 发行日期：1998年 国内代理：奥美

※2. 帝国时代II——征服者 NEW 本刊评分：7.9
票数：7108 制作：Microsoft 发行日期：2000年 国内代理：无

3. 魔兽争霸III——冰封王座 ○ 本刊评分：8.5
票数：2567 制作：BLIZZARD 发行日期：2003年 国内代理：奥美



排名	游戏	本刊评分	趋势	票数	制作	发行日期	国内代理
4.	仙剑奇侠传三	7.8	↓	1947	大宇	2003年	寰宇之星
5.	半条命——反恐精英	8.8	↓	1789	SIERRA	2001年	奥美
※6.	帝国时代II——君王时代	8.4	NEW	1685	Microsoft	2000年	无
7.	轩辕剑叁外传——天之痕	8.2	↑	1628	大宇	2000年	育碧软件
8.	暗黑破坏神II——毁灭之王	8.9	↓	1593	BLIZZARD	2001年	奥美
9.	仙剑奇侠传	8.6	↓	1492	大宇	1995年	晶合时代
10.	英雄无敌III——死亡阴影	8.4	NEW	907	3DO	2001年	育碧软件
11.	仙剑奇侠传二	7.1	↓	821	大宇	2003年	寰宇之星
12.	轩辕剑叁	8.0	↑	793	大宇	2000年	育碧软件
13.	轩辕剑肆	7.4	↑	721	大宇	2002年	寰宇之星
14.	新仙剑奇侠传	7.3	↑	685	大宇	2001年	中青旅创先
15.	FIFA2004	8.6	↓	676	美国艺电	2003年	美国艺电

网络游戏TOP5

排名	游戏	趋势	票数	制作	发行日期	国内代理
※1.	魔剑	NEW	1813	WolfPack	2003年	天人互动（已停运）
2.	剑侠情缘Online	○	942	西山居	2003年	金山公司
※3.	轩辕剑Online	NEW	917	大宇	2003年	网星史克威尔艾尼克斯
4.	奇迹（MU）	↑	894	Webzen	2002年	第九城市
5.	魔力宝贝	↓	788	艾尼克斯	2002年	网星史克威尔艾尼克斯

※：此游戏突然以大票数上榜，相关讨论请见本期199页榜评。

本月TOP TEN获奖者

手机投票

短消息至163066050。短消息格式：TP（空格）选择的软件代码
（软件代码见读者调查表背面）

获奖者 **奖品为64MB的闪盘。**

1351XXXX725 1383XXXX115
1364XXXX683 1397XXXX433

网络投票

投票地址http://club.popsoft.com.cn/topten/

获奖者 奖品是由**三代科技公司**提供的**《热血传奇》包月卡**（三代科技迅雷下载软件有游戏搜索和迅速下载功能，下载地址www.thunder.gigaget.com/about.htm，下载迅雷后还有机会得到数码产品）。

北京 刘景忠　上海 卢轶骏
云南 罗 成　广东 黄泽铿
广东 叶向青　浙江 俞海港
内蒙古 李梦然　辽宁 魏平平

信选投票

投票请使用杂志中夹的读者调查表。

获奖者

上海 周 林　辽宁 王晨光
甘肃 吕 芸　北京 张丰泽
江苏 霍 磊　河南 唐 狄
四川 夏文博　广东 梁 丽
天津 刘 林　云南 马 涛
浙江 付家辉　山东 许 晨
陕西 宋旭芳　广西 刘丰收

奖品为**北京汉王科技有限公司**提供的**调温鼠标**。



AMD

64位个人电脑新时代，
始于今天的AMD速龙™ 64处理器

—— 流畅画面、清晰音响和置身其中的3D体验集于一"芯"

AMD 我的"芯"



从32位到64位的突破性变革— AMD 速龙™ 64 处理器将你的电脑性能发挥到极致！畅游互联网，轻松完成工作，在游戏的世界中更是让你看到眼前对手逼真的面孔、听到耳边伙伴清晰的呐喊，还有感受身临其境的3D场景……具有强大的32位执行能力和创新的64位升级空间的 AMD 速龙 64 处理器为你创造未来科技带来的真实体验！想了解更多的AMD科技，请登陆我们的网站：www.amd.com.cn/amdathlon64

远东有限公司：

电话	传真
(010) 8518 3788	(010) 8518 1777
(021) 6350 0838	(021) 6350 0840
(0755) 8246 1550	(0755) 8246 1479
(852) 2956 0388	(852) 2956 0599

授权代理商：

公司	电话
艾睿电子中国有限公司	(852) 2484 2113
安富利科技(香港)有限公司	(852) 2176 5388
美商迪达科技股份有限公司	(852) 3110 3280
神州数码有限公司	(010) 8809 6999
德创电子(香港)有限公司	(852) 2388 0629
伟仕电脑(香港)有限公司	(852) 2786 1836
威健实业国际有限公司	(852) 2799 9035
建达国际(香港)有限公司	(852) 2786 8338

邮发代号：82-726

零售价：¥6.80元

刊号：ISSN1007-0060
CN11-3751/TN